www.game-exe.ru

Апрель 2000







Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.

Большая часть тиража журнала комплектуется эксклюзивным, совершенно бесплатным аудио-CD с записями легендарной группы Fear Factory

стр.43-66

ПРИЗРАЧНЫЙ СЁГУН

MDK 2

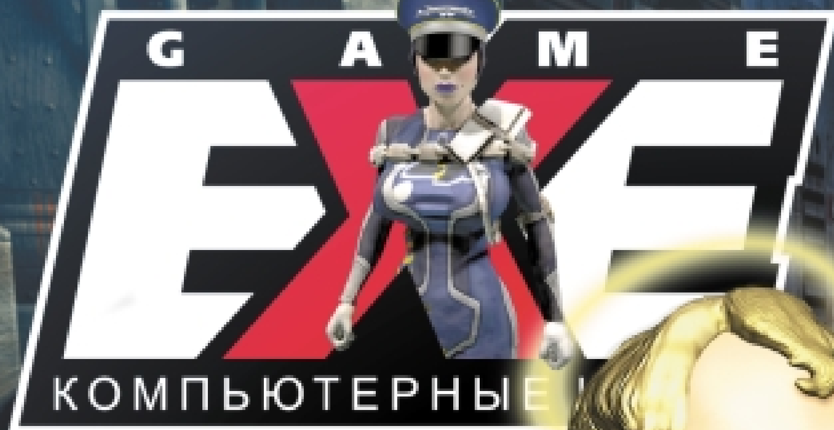
ВЫБОР INTERPLAY

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

ЛОТЕРЕЯ стр.88

www.game-exe.ru

Апрель 2000





Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.

Большая часть тиража журнала комплектуется эксклюзивным, совершенно бесплатным аудио-CD с записями легендарной группы Fear Factory

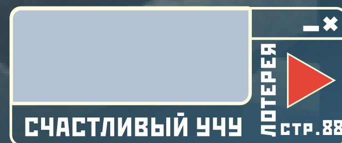
ВЫБОР INTERPLAY



MESSIAH

Херувимы, вперед!

стр.43-66















Destination: ■ Game.EXE 4'2000

Люди, ответственные за идею и создание первой части Fallout, снова делают ролевую игру. Знакомый изометрический вид, нелинейная сюжетная линия, два боевых режима и, на этот раз, multiplayer!
стр. 30 ▶



Game.EXE #4'00: обложка для "розницы"



Game.EXE #4'00: обложка для подписчиков



ТОЛЬКО ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В ЛОТЕРЕЕ "СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ" РАЗЫГРЫВАЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ПРИЗЫ:
игра Battlezone 2: Combat Commander, игра Prince of Persia 3D, игра StarWars Episode I: The Phantom Menace, игра Close Combat IV: Battle of the Bulge и новейшая система электронных словарей Lingvo 6.0 от компании ABBYY Software House (25 экземпляров).
Стр. 88.





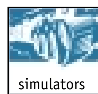
Поздравляем Господина ПэЖэ с юбилеем!
Дорогой Павел Александрович, здоровья вам и творческого долголетия!





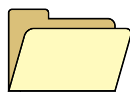






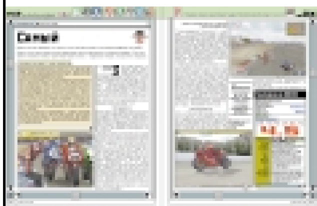


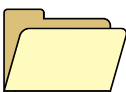




Эта игра уже стала классикой. При жизни.

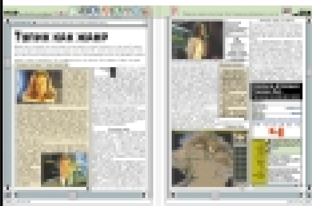
стр. 92 ▶

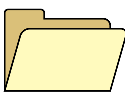




Самый крупнокалиберный аддон в истории вселенной C&C. Никаких новых идей, но снова чертовски интересно играть. Need I say more?

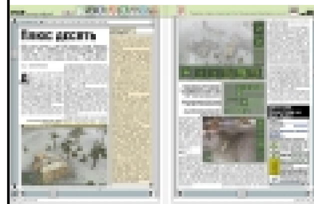
стр. 98 ▶

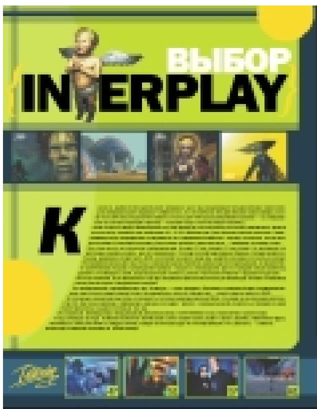




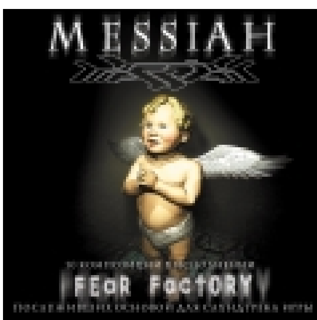
Роскошная 32-битная 3D-графика при любых доступных вашей видеокарте разрешениях, конструктор юнитов и какое-никакое дерево наук. Под землей можно проложить систему туннелей и в них биться с врагом. Ночью становится темно, и танки включают прожектора. Идет снег.

стр. 80 ▶





Это неординарные, неожиданные игры. Зачастую — игры будущего. Вспомните леворезьбовую, впередсмотрящую, еще только предстоящую Evolva. Не смущайтесь, если не поймете ее, — просто верьте нам: это ОНО. Это сложные, неоднозначные игры. А сложность, согласно живому классику ОМХу, это едва ли не основное достоинство КИ. Мы чтим классика и просим вас, увязших по самое "нехочу" в тривиальном Q, отнестись к Messiah со всей ответственностью и даже с любовью. Как мы.



ВПЕРВЫЕ!

Большая часть тиража журнала комплектуется эксклюзивным, совершенно бесплатным аудио-CD с записями легендарной группы Fear Factory. Ищите готовый вкладыш для jewel-бокса на стр. 61.

C&C Computer Publishing Limited

Издатель•Publisher
Михаил Новиков • Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

Номер 4 (57), апрель 2000 г.
Issue 4 (57) April, 2000
В 1995–96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"
Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995–96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation.
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Рекламная служба•Advertising
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина • Galina Rogozina (grog@computerra.ru)
Служба распространения и подписки•Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса" • Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 • Tel.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка•Technical Support
Евгений Васильченко • Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать•Printer
Acta Print Oy, Finland
Тираж 35000 экз.
Circulation 35,000 copies.
Цена свободная

Учредитель•Founder
Дмитрий Мендрелюк • Dmitry Mendreliouk

КОГДА ОТДЫХАЕТ ЮРИСПРУДЕНЦИЯ

Здравствуйте, редакция, здравствуйте, Господин ПэЖэ! Пишу вам по прочтении “Заметок... о девелоперском деле”. Интересно было.

Ничего нового, впрочем, не почерпнул, однако в вашем исполнении это приятно. Вот, смотрю, книгу “Компьютерные игры: как это делается” собираетесь выпускать, Lionhead Diaries by Стив Джексон публикуете, периодически проскакивают очерки “юношей бледных” и прочих developer’ов, да конкурсы устраиваете (H-L maps, “Наша игра-2000”...). Приятно, чертовски приятно! Общественности пора подняться на дыбы, пришло время новых героев. Роль журнала и ваша, Господин ПэЖэ, лично в процессе воспитания молодняка, программирующего игры, неизмеримо велика. Одному Богу известно, сколько у вас читателей, но если учесть постоянных подписчиков, casual байеров и прочих птиц залетных, то пальцев явно не хватит.

Собственно, говорю я это за тем, чтобы поблагодарить вас, всю редакцию, всех, за то, что открыли мне глаза. Еще каких-то два месяца назад учился я преспокойно на своем юридическом факультете, получал мехэкзамены, радовался жизни и...

...абсолютно случайно на выходных перечитал подшивку номеров Game.EXE за 99-й год. Проштудировал все. Заметил, что читать брался все чаще с конца (не с Радовского), а с вышеупомянутых Lionhead, “юноши”, коротких колоночек с подобной тематикой. И во мне все перевернулось. Начал вспоминать школьные этюды на QBasic, Pascal. Через неделю безотрывной возни решился, купил “Основы объектно-ориентированного программирования на языке C++”, прочитав, еще через неделю попросил знакомого в Интернете поискать книги посерьезнее, нашел. Читая и экспериментируя, понял, что это — именно то, чем хочу заниматься в будущем (юриспруденция отдыхает). Однако и сейчас для меня многие вопросы остаются нерешенными. Буду очень вам благодарен, если уделите несколько минут времени и ответите на некоторые из них.

Во-первых, какие книги по игровому программированию порекомендуете (the more titles & authors u give, the better)? Во-вторых, где можно достать исходные тексты на C++ двух- и трехмерных движков? И в-третьих, реально ли устроиться в какую-нибудь известную компанию разработчиков игр или все же стоит пробовать пробиться самому, организовав с друзьями свое дело?

Г-н ПэЖэ, ваше мнение для меня важно не только потому, что человек с шотганом всегда, черт возьми, внушает уважение, но и из-за того, что есть в вас нечто, заставляющее верить каждому слову (в бороде, может), даже когда закрываешь журнал.

Благодарю заранее,
Георгий (bazooon@mail.ru).

Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru): Ну вот... Испортили жизнь еще одному хорошему человеку. Мы не нарочно! Ну, почти не нарочно...*

Впрочем, давайте по существу. Вы пишете: “Ничего нового, впрочем, не почерпнул, однако в вашем исполнении это приятно”. Все верно, публикация затеяна скорее для систематизации. В смысле, довольно многие, даже дети, что-то знают, но цельной картины у них не возникает, что неправильно. Ну в самом деле, не писать же для журнала с тиражом в десятки тысяч текст, состоящий из формул и примеров кода!

Насчет книг по игровому программированию. Правильный путь здесь выглядит так:

а) Найти в Интернете FAQ’и (Frequently Asked Questions) на интересующие темы и проштудировать их (там обычно как раз та выжимка, которая нужна на начальном этапе).

б) Собственно книги на память не помню, да и смысла их называть немного: все равно их надо где-то покупать, и выбор будет ограничен ассортиментом, так что просто надо пойти туда, где они есть, — и купить все, что понравится. Ну а из классики вспоминается “Алгоритмы + структуры данных = программы” Вирта, трехтомник Кнута (букварь любого программиста, трудно достать, но, кажется, на www.books.ru можно заказать по почте — они его как раз взялись переиздавать, хотя и дорого), книжка по игровому программированию Абраша (на русский переводилась) и MS DirectX SDK на компакт-дисках. Само собой, книг куда больше, чем я могу вспомнить или назвать...

в) Найти денег на Интернет, без него в наши дни — дохлый номер, там есть ответы на все вопросы.

Далее. Вы спрашиваете, “где можно достать исходные тексты на C++...” Отвечаю: Abuse, DOOM, Quake, Descent есть в Интернете на страницах производителей, что-то из этого мы клали на .EXE-компакты. Плюс в том же И-нете есть много бесплатных движков с исходниками — загляните, к примеру, на http://crystal.linuxgames.com/, есть даже страница, где лежат несколько сотен 3D-движков, и многие, опять-таки, с исходниками, хотя и не все достаточно интересные (http://cg.cs.tu-berlin.de/~ki/engines.html).

Ну а насчет трудоустройства могу лишь конспективно повторить тезисы знакомой вам журнальной публикации за авторством Юноши Бледного. А именно: есть разные пути; каждый выбирает свою дорогу сам; правильно, наверное, рыть носом землю, делая что-то в одиночку, обучаясь и набирая опыт, и параллельно искать либо сложившиеся группы, либо таких же фанатов; никто не обещал, что дорога будет легкой...

Удачи вам!

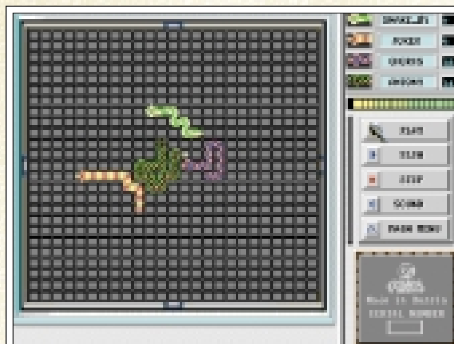
ЭТО ОПЯТЬ ОН, МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ — ЧТО ЗАВИСИТ ОТ УТЮГА НА КОЛЕСИКАХ — РЕПТИЛИИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ — ПРОВИДЧЕСКИЙ УКУС В ЗАДНИЦУ — РУССКИЕ ПИТОНЫ, ПУРГЕН, ДИАРЕЯ — ЗМЕЯ + ТЕТРИС = КИРПИЧИ-ГАДЮКИ — КОЕ-ЧТО О РОЖДЕНИИ ТОТАЛИЗАТОРА "ЗМЕИНЫЕ БОИ" — ВЫВЕДИ СОБСТВЕННУЮ ПОРОДУ БОЙЦОВОЙ ПОДКОЛОДНОЙ! — ПОРОЧНОЕ "КОЛЬЦО" — КАКОВ ПРОГРАММЕР, ТАКОВА И ЗМЕЯ — ТЯЖКИЕ БУДНИ СЕЛЕКЦИОНЕРА — ПОПСОВЫЕ CREATURES И ЛОБОТОМИРОВАННЫЕ ТОМАГОЧИ — НЕ ОДНИМИ КАДАВРАМИ БОГАТА

Здравствуйте! Это опять я — Александр Металлургический (коксохимизированный). И опять про нашу с вами классику, которую, как говорил один мой знакомый Ломоносов, надо знать и уметь. Вам, друзья мои, особенно: кто как не вы должны тыкать какого-нибудь зарвавшегося соискателя премии "За достижения в жанре" длинным носом прямо в классического топплера? Кто как не вы должны, делая страшные глаза, привести список obsolete features и сказать читателям: "Ребята, вы играли в это четыре года назад" (при этом строго противопоказано сообщать, лажа это или рулЁз, пусть помучаются в бесплодных догадках)?..

Журнал ваш в том числе известен и тем, что авторы уж больно любят давить различные клоны и обожествлять новые идеи. Возьмем, к примеру, недавний Mindrover. Открываем, читаем: "...научить кусок чугуния вписываться в повороты... задать точную последовательность действий... не хухры-мухры!" Где я это слышал? А, во: зерна, арканы, куски мехоса... узнали? Для успеха всего лишь нужно хорошенько подумать самому, несколько раз прогнать получившееся — и voila, проверяйте деньги не отходя от кассы. От утюга на колесиках ничего не зависит. А как вам идея: научить продолговатый кусок мяса думать? Хотя бы инстинкты ему привить? Более того — всего лишь пару рефлексов: хватательный и жевательный? Что ж вы, милые, смотрите искоса? Не вспомнили? А вы загляните вглубь веков. Или хотя бы в коллекцию старых дисков. Что, не помогает? А идея-то стара, как фирма "Геймос". Эх, ма, придется рассказать.

Помните, давным-давно была такая развлекушечка — "Змеиные бои"? Вот был бы здесь ПэЖэ, нам бы с ним было что вспомнить по дороге в реанимацию (правду ведь говорят, что нет ничего хуже, когда два старика собираются в кучу и начинают вспоминать былые деньки...). Видимо, кроме него никто ничего не в состоянии вспомнить. Что ж, начнем с истоков.

Змеи в компьютерных играх — дело, вообще-то, обыденное. Героя главного подло укусить за пятку — кто кроме змеи не побрезгует? Или мудрости уроки — кто рад преподать? А помните питончика? Того, что ползал промеж кустов и хрустел кроликами? Уж не знаю, кто его родил, все-таки хорошие мысли приходят в головы сразу нескольких индивидуумов. Поговаривают, что питончик произошел от "Пакмана" (горохоядный круг сыра, наполненный отрицательными эмоциями, в том числе жадностью), который так сильно разогнался на 217 уровне, что умудрился укусить себя в задницу. Врут, наверное. Но только русские — РУССКИЕ — догадались обозвать питончика червяком и подбрасывать пурген в самые неудачные места на уровне. В результате бедное животное очень часто заставала врасплох диарея. О, вы начинаете вспоминать! Слушайте же дальше, в России чем дальше — тем мрачнее. Потом какие-то дикие личности (конечно же, русской национальности и опять из фирмы "Геймос") насильно скрестили питона с тетрисом им. тов. Пажитнова. В результате кирпичи-змеи вовсю стремились расползтись из стакана и непременно заполонили бы весь наш континент, если бы не ежесуточные бдения наших же специалистов.



Именно они первыми додумались до нового метода уничтожения змей — их всего лишь нужно было стравливать, как бойцовых петухов. Натурально, брали четырех ползучих и кидали в вольер. Змейки к тому времени часто оказывались голодными, поэтому тут же принимались пожирать друг дружку. Причем вцеплялись в еду они исключительно с филейной части (хвоста). В результате короткой схватки выживала самая сообразительная рептилия. Видимо, под воздействием радиации и отрицательных эмоций, полученных при просмотре к/ф "Зубастики", пресмыкающиеся мутировали. Они приобрели странную возможность вытягиваться после поедания хвостов себе подобных, а завтракать таким образом научились у "тех самых крайтов". Как известно, вся змея состоит из хвоста и головы (биологи будут отрицать, но мы-то знаем правду). Поскольку у шипяще-свистящих не принято жить без хвоста, голова, оставшись в одиночестве, немедленно покидала поле боя и спешно принималась отращивать новый хвост. Змея могла быть сколь угодно раз съеденной, а накопленный в бою опыт позволял совершенствоваться. Так и родился знаменитый некогда тотализатор "Змеиные бои" (уточню, в незабвенной фирме "Геймос" родился).

Дальше — больше: устроители данного мортал-комбата для подколодных тварей, чтобы усилить интерес публики к действу и попутно извлечь из этого очередную личную выгоду, догадались интегрировать несчастным пресмыкающимся в мозг (или что там у них?) микросхемы, числом до девяти штук. В результате каждый желающий мог вывести собственную породу бойцовых гадов. Процесс состоял из нескольких этапов.

Сначала на змею заводили паспорт. В нем указывалось ее имя, боевой рейтинг и краткие ТТХ. Потом змее подбирали оригинальную боевую раскраску (т.н. "скин"), чтобы в горячке боя можно было отличить хвост врага от своего.

Далее следовала самая интересная часть — программирование интеллекта твари. Как упоминалось выше, для этого использовалось до 9 карт, описывающих ситуации, возникающие в бою, и наиболее оптимальные и логичные (по мнению змееведа) варианты поведения. В конце концов, настроив змею на максимальные коварство и беспощадность, доступ к ее мозгам закрывали специальным паролем, чтобы предотвратить промышленный шпионаж. Следует отметить, что после введения в череп хотя бы одной карты змея начинала бесконечно тупить и умудрялась запутываться в собственном хвосте, упираться лбом в угол вольера и т.п. Тем самым она автоматически проигрывала схватку. Поэтому как минимум одна карта использовалась для предотвращения таких конфузов. После создания змеи ее тут же отправляли в вольер-полигон для тестирования боевых качеств. Из банка уже созданных бойцов подбирали до трех подходящих противников и начинали сражение не на смерть, а на живот (хвост то есть).

Наблюдая за боями продолжительное время, создатель-программист змеи умнел, и его подопечная приобретала от своего хозяина новые скиллы, прекращала бессовестно тормозить и повышала личный рейтинг. Основной проблемой боев становилось т.н. "кольцо" — ситуация, когда две змеи образовывали замкнутый круг. Каждая съедала часть хвоста соперницы, при этом одновременно вырастая и укорачиваясь на одну и ту же длину. В бою наступало прочное равновесие, нарушить которое могла только третья змея или глупость одной из "закольцевавшихся". К сожалению, эффективного выхода из "кольца" придумано не было. Любые попытки разорвать порочный круг неизменно приводили к потере еще нескольких кусков драгоценного хвоста. Данная проблема значительно ослабила круг фанатов "Змеиных боев".

Надо сказать, что бои были очень казуистичны. Исход поединка двух достойных друг друга противников предсказанию вообще не подлежал. Как только змея попадала в гущу схватки, она начинала действовать абсолютно самостоятельно, старательно скрипя своими карточными мозгами. Создатель змейки мог лишь бессильно наблюдать, как его взлелеянное детище бессильно бьется головой в стену, пока враги старательно жрут донельзя родной хвост. Именно тогда и родилась пословица: каков программер, такова и змея (и наоборот). После боя начинались мозголомные будни селекционера. Бедные мозги твари (и создателя) подвергались такой жестокой промывке, что иногда это шло ей (и создателю) на пользу. И снова в бой, труба зовет!

Ну что, теперь-то вы все знаете? К сожалению, забава оказалась слишком интеллектуальной и годилась только для распугивания не владеющих железной логикой (классическим ее вариантом, не путать с женской) царей природы. Посему знаменитости и популярности игра не приобрела, хоть и была суперноваторской для своего 92-го года (что могло служить назиданием товарищам из CogniToy, но, к счастью, не послужило, и прогресс не застыл в мертвой точке). Это потом уже появились всякие там попсовые "Твари" (Creatures, конечно) и другие лоботомированные томагочи. Так что знай наших! И уважай! Не одними кадаврами богата земля русская. Кроме них еще много желающих обогатить золотой запас сверхоригинальных идей (на зависть Дикому Западу с его мыслительным вторсырьем).

Все. Запал прошел. Спасибо за внимание.

С признательностью,
***Александр,** обработанный давлением (Череповец).*

Destination: ■ Beasts ■ Omicron: Exodus

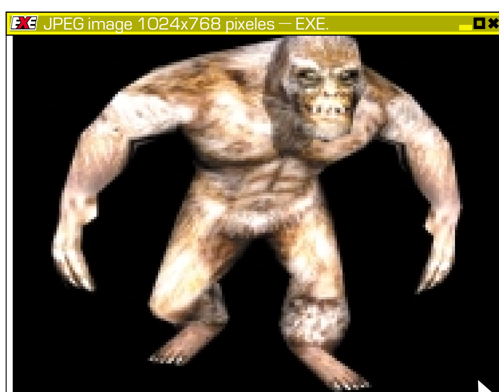
Зайчики и ежики

Beasts
- Первая Трехмерная Игра От Creature Labs
- Creature Labs
- www.creature-labs.com
- Mindscape
- www.mindscape.com
- 2 квартал 2001 г.

Я ВСЕГДА ГОВОРИЛ, ЧТО УТИ-ПУТИ до добра не доведут. В комплекте с покемонами поставляется бесплатная эпилепсия, а создатели трех с половиной серий Creatures (включая Adventures) рано или поздно должны были прийти к культивации монстров и серийных убийц. Впрочем, у них все впереди — пока речь идет о снежных человеках (известных также под кличками йети, метох кангми, сасквач и анацефал обыкновенный), которые и будут главными героями Первой Трехмерной Игры От Creatures Labs (я не шучу, так дословно написано в пресс-релизе) под названием Beasts.

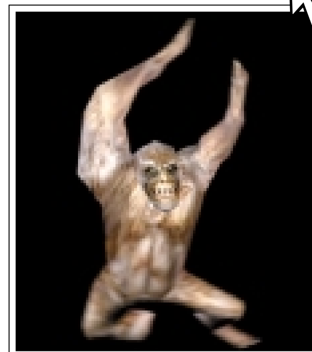
Согласно сюжету, выдержанному в строгих правилах пуританской кембриджской (Creature Labs, если вы не помните, вся сплошь произрастает из этого почтенного вуза) политкорректности, группа йети пытается уберечься от поползновений монструозной мегакорпорации, задумавшей превратить Тибет, исторический ареал обитания далай-лам и снежных людей, во всесоюзную здравницу, попутно вырубив там все леса. Пусть вас не пугают (не обнадеживают?) нефотогеничные твари на картинках: никто никого не будет есть, рвать и метать. Не туда попали. Попробуйте перезвонить позднее.

Вместо ожидаемого массакра нас ждут семейная иерархия, комплексная социальная структура племен, система инстинктов и тому подобные вещи, еще вчера почти не относящиеся к компьютерным развлечениям. Каждый йети, как это водится у Creature Labs, контролируется не силиконовым AI и не прописанным сонным программистом скриптом, а сложнейшей системой внутренней биохимии и нейроимпульсов — кажется, для этого стоило несколько лет менять норнам подгузники. Кроме того, планируется реалистичная экосистема, где из-за наших успехов/неудач будет меняться даже состав воздуха, не говоря уже о цвете листвы на деревьях! Ничего даже приблизительно похожего сегодняшняя индустрия не знает, за исключением разве что Evolva.



Миссии будут предельно сжатыми по времени тактико-стратегическими головоломками — это приятно, потому что в последний раз мы таким образом развлекались, пожалуй, в Commandos (сами понимаете, амигос). Между собственно заданиями у нас будет возможность корректировать жизнедеятельность подопечных протолюдей (наверняка блохастых): кормить, тренировать и... хмм... размножать. Обещана сильная многопользовательская составляющая — опции в диапазоне от deathmatch до некоего рода спортивных состязаний племен йети по принципу Mindrover.

Остается признать, что Creature Labs на верном пути — мало того что здесь делают нетривиальную RTS (а ведь могли бы лепить какой-нибудь презренный action!), так еще и нашли в себе силы забыть норнов.



Лет через пять ожидаем по-настоящему ужасных монстров.

И анонс Creatures 18: Rozovye Sopli.

Андрей **ОМ**

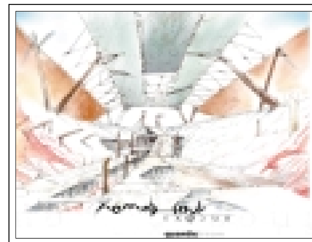
Великий Провайдер

Omicron: Exodus
- Action/Adventure
- Quantic Dream
- www.quanticdream.com
- Eidos
- www.eidosinteractive.com
- не объявлена

100 ЦИКЛОВ МИНУЛО С ТЕХ ПОР, как Господин ПэЖэ восславил Omicron: The Nomad Soul. В Омикрон незаметно прокралась научно-техническая революция. Машины теперь летают по воздуху, а супружеские пары больше не ходят по ресторанам, предпочитая заказывать пиццу через Интернет. И сексом, ясное дело, занимаются только в виртуальной реальности. Техно-религия, официальная религия мегаполиса, играет главенствующую роль в обществе, преследуя лишь одну цель — завершить Глобальную Миграцию. Объединить человека с машиной. Навсегда погрузить его в Сеть.

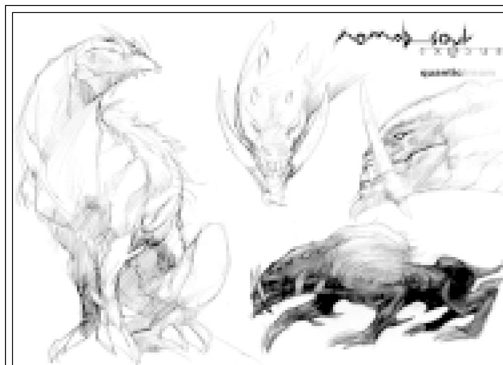
Ну что, теперь вы поняли, почему Учитель ПэЖэ больше не играет в дефматч?

Exodus, являющаяся прямым продолжением Omicron, находится пока в начальной стадии разработки. Нет ни капельки скриншотов, нет, похоже, и более-менее готовой сюжетной линии, нет даже упоминаний о приглашенных на запись саундтрека звездах! На официальной страничке игры — лишь несколько скупых строчек об особенностях Exodus, да толика сдержанного концепт-арта.



Что ж, чем богаты, тем и рады.

Итак. Движок останется старым, однако будет переработан. Насколько сильно и успешно — неизвестно



(все помнят дикое торможение игры на средней мощности системе, особенно при выходе на улицы города?). Но надеяться на оптимизацию графического ядра нам никто не запретит. Вообще, бОльшая часть игры делается на уже проверенных, но УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫХ средствах разработки, использовавшихся при написании The Nomad Soul. Авторы выделяют это в отдельную "фичу", пытаясь, видимо, убедить нас в том, что игра не станет долгостроем, но при этом значительно улучшится по сравнению с предшественницей.

Обещается более полное погружение в мир Омикрона, заключающееся в значительно увеличившихся размерах города, появлении летающих объектов, высотных зданий, магазинов, а также в каком-то "управлении экономикой и NPC". Здорово, только не совсем понятно, кто же ими (NPC и экономикой) будет управлять — игрок или компьютер.

Остальные перечисленные особенности пришли из The Nomad Soul, поэтому упоминания не заслуживают.

Однако. Есть одна штука, которая определенно изменит лицо игры, и пока что не понять — в лучшую или худшую сторону. В общем, убраны режимы FPS и файтинга, а вместо них появился "обычный Action". По словам авторов, сие нововведение даст игроку большую свободу — он сможет сражаться в перспективе от третьего лица со множеством противников, выбирая при этом то оружие, которое ему понравится.

И, вы знаете, это может быть успешным, как, например, в Outcast. Или НЕ быть, как в Fighting Force 2, в которую ваш покорный слуга имел сомнительное удовольствие поиграть на PSX. В пользу первого говорит похожий жанр игры, а в пользу второго — наличие драк. Если, конечно, их из Exodus не выметут поганой метлой, что лично для меня станет маленькой трагедией. Впрочем, будем верить — ребята из Quantic Dream найдут разумный компромисс.

Что еще? Ах, дата выхода... Разумеется, неизвестна. Однако сначала игра будут выпущена выйдет на PlayStation "Прощай, персональный компьютер" 2 (щаз!), а уж потом — на PC и Dreamcast. Да и то — мало ли...

Михаил **СУДАКОВ**

Погружение в мультиплейер

Insane
- ■ Online Racing
- ■www.codemasters.com/previews/insane/index.htm
- ■Codemasters
- ■www.codemasters.com
- ■издатель не объявлен
- ■дата выхода не обьявлена

CODEMASTERS — ЗАБАВНАЯ И непредсказуемая контора. Она может с легкостью перекинуться со штамповки top-down racer'ов на создание гоночных симуляторов. И также быстро, без проблем — обратиться к online-only-играм. К тем развлечениям, уважаемые-читатели-без-выхода-в-Интернет, которые, увы, так и останутся для вас недоступными. В Codemasters так решили.

Самое оригинальное в последнем анонсе от создателей незабвенных Dizzy, Grand Prix Circuit, Micro Machines и Colin McRae Rally — выбор жанра. То есть не столько его выбор, а привязка к мультиплейеру. Онлайновые гонки. Не часто встретишь такое сочетание. Хотя на деле — ничего сверхнеобычного.



Кататься будем везде. Кататься будем на всем (МЫ будем, которые с доступом, а вы, которые без, — будете отдыхать). Пустыни, горы, саванна, деревня Гадюкино... Более 25-ти видов местности — не говоря уже о всевозможных погодных эффектах (дождь, снег, туман) и разном времени суток (день, ночь, закат, рассвет). А для кучи, чтобы никто никогда даже и не думал заскучать, разработчики преподносят такую фишку, как "кастомизация" ландшафта. Сидит себе, положим, игрок-сервер и думает: "Надоела эта трасса. Совсем надоела. А на остальные 24-е вообще смотреть не могу. Надо срочно что-то делать". И делает: выбирает тип местности (горы, равнины, Великие Просторы), расставляет то тут, то там деревца и камешки, добавляет пару-тройку горушек, а для горячих финских парней роет пару водоемов. Прямо Garden of Eden Construction Kit какой-то.

Еще в Codemasters страшно гордятся поведением своих машин, всячески упирая на отличную работу подвески и общий зрелищный эффект. Раллийные симуляторы у ребят получаются очень даже неплохие, так что и во "внедорожных" способностях сомневаться не стоит. Скорее всего, так и будет — эффектно и почти реалистично.

Режимы игры в данный момент называются следующие: "Охота за флагом (что-то вроде "Поймай придурка с цыпленком!" в Outlaws), "Разрушение" (Demolition Racer... неужели это ты?) и "много-много других"!" Это значит, что или еще не придумали, или хитро шифруются, опасаясь промышленного шпионажа. Ну и, надо полагать, обычная гонка в стороне тоже не останется.



Пока все. Господа из Codemasters клянутся, что игру выпустят в середине года, вот только систему повреждений подправят, да новых режимов понапридумывают, после чего сразу и. И мы, наверное, даже будем ее (игру) ждать. Потому как Codemasters, да и скриншоты симпатичные. И очень хочется поиграть как по локальной сети, так и на специально созданном для Insane сервере. Вот только одно непонятно: почему multiplayer-only? Неужто в single уже все наигрались? Или я чего-то не понимаю?

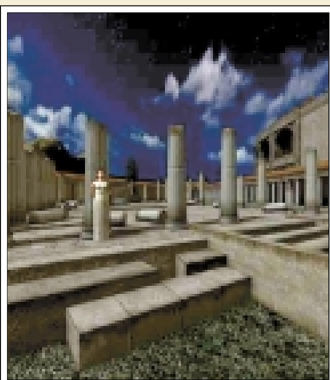
Михаил **СУДАКОВ**

В двух словах

Хочу в Помпеи

ОРИГИНАЛЬНЫЙ СПОСОБ ИЗБРАЛА компания “Нивал” (www.nival.com) для продвижения своей новой локализации в массы. Взявшись за переложение игры Pompei (от Arxel Tribe, создателей божественного Faust, см. www.pompeigame.com) на русский язык, ребята решили, видимо, что пытливый игрок не удовлетворится созерцанием виртуальных красот старинного города и... И объявили конкурс. Теперь каждый купивший лицензионные “Помпеи” (а игра вот-вот выйдет) имеет (цитата) “уникальный шанс выиграть поездку по городам Италии этим летом. Римини — Венеция — Падуя — Флоренция — Пиза — Рим — Неаполь — Помпеи — Римини — Сан-Марино”! Ну а чтобы попытать счастья, вам надо всего лишь заполнить регистрационную анкету (см. в коробке или боксике с игрой) и отослать в “Нивал”, по адресу: 123056, Москва, а/я 64. Либо электронную анкету электронной же почтой на www@nival.com (это не опечатка, такое вот хитрое “мыло”).
Свежо? Не то слово. Одно огорчает — где же была ваша находчивость, господа хорошие, когда вышла “Атлантида-2”? За одну (почти цитата) “уникальную возможность побывать в легендарной Атлантиде” любой уважающий себя квестер отдал бы половину своего месячного бюджета. А я бы даже четвертью зарплаты поделился...

Михаил **СУДАКОВ**



Одиночество Марса

Martian Gothic: Unification
- adventure/action
- Creative Reality
- Take 2 Interactive
- www.take2games.com
- май 2000 г.



Август, 2018-го. Не такая уж страшно далекая дата, правда? Еще одно маленькое воздаяние прошлому от Creative Reality, бравого подразделения квестоделов, производящего Martian Gothic: Unification для TalonSoft и Take 2 Interactive. Сейчас фантастическую историю про Марс невозможно представить без изрядной дозы ретро, поскрипывающих архаизмов. Господи, да история про Марс вызывала нервный смех еще во времена Зака Мак-Крэйкена и заговора Глобального Отупения (гнездо тайных агентов пришельцев — местный филиал телефонной компании).

Тринадцать тысяч лет назад марсианский метеорит занес парочку счастливых бактерий на нашу благословенную планетенку. Так говорят. Умельцы из НАСА обнаружили их в 1984-м. В газетах писали. Скучная история, адвенчуры не сошьешь, вот и пошли Creative Reality на поклон к профессиональному фантасту Стивену Марли, который быстренько добавил позарез нужную мультинациональную корпорацию, ужас как недостающую исследовательскую базу Вита и жизненно необходимую смертоносную бактерию. В августе 2018-го с колонии Вита пришло короткое сообщение: “Присылайте людей. Оставайтесь одни. Оставайтесь в живых”. На Марс послали троих. Диана Мэтлок, микробиолог. Кензо Уджи, специалист по электронике. Мартин Кэрни, эксперт по безопасности, телохранитель.

Общая направленность понятна. Бактерии уничтожили личный состав, и база превратилась в зловещий гибрид исследовательской станции и дома-с-привидениями. Жестко фантастические интерьеры уютно соседствуют с викторианскими декорациями, и впечатление производят совершенно разительное. Тонко, талантливо проведенные чувствительные параллели между готическим особняком и инопланетной базой. Там даже аналог семейного склепа есть... Да еще музыка соответствующая — мрачная, атмосферная. Все вместе — полигон для специфических способностей, компьютерных взломов и микробиологии. Кстати, о компьютерных взломах. Всю технику базы Вита возглавляет MOOD, искусственный интеллект женского, конечно, пола. Без тесного сотрудничества с этой вздорной “дамочкой” не обойтись, но через что только не придется пройти Уджи, чтобы заполучить ее доверие!

Марсианская готика нормально воспринимается лишь в одиночку. Оставайтесь одни, от поверхности Марса до темных глубин. Главная идея, оригинальная, изящная, которая и заставила г-на Марли взяться за сценарий, состоит в том, что, хотя сложные и комплексные головоломки MG:U требуют участия всех глав-





но, передать они ничего друг другу не могут, вот и придется оставлять объекты на полу до лучших времен. Или использовать допотопную систему пневмопочты. Да, это еще одно легкое дуновение ретро. И очень красивый ход, надо признать.

ных персонажей, им ни в коем случае нельзя встречаться. Просто нельзя, и все тут! Естествен-

Мартин Кэрни. В мультинациональной корпорации не дураки сидят, просто так эксперта по безопасности посылать не будут. Колонисты мертвы — по крайней мере теоретически. Но с практической точки зрения они все еще весьма и весьма подвижны. Прелесть, можно даже сказать, уникальность боевых моментов MG:U в том и состоит, что сколько бы раз эксперт по безопасности ни выводил в расход один отдельно взятый труп неподвижным и холодным он останется ненадолго. Вот вам и толпы ковыляющих по коридорам зомби. А ведь есть еще триморфы, ребята, уже зараженные, но еще не совсем умершие, весьма мерзкие, надо заметить, и всенепременные скользкие паукообразные создания, ответственные, за распространение бактерий. Работенки у эксперта хватает.

Если отбросить экшен, MG:U лично мне напоминает о славных традициях LucasArts, о Day of the Tentacle и The Dig, если угодно. Выйдет в мае, и есть еще время подумать, почему светлая идея о трех персонажах, которые никак не могут встретиться, никому раньше не пришла в голову.

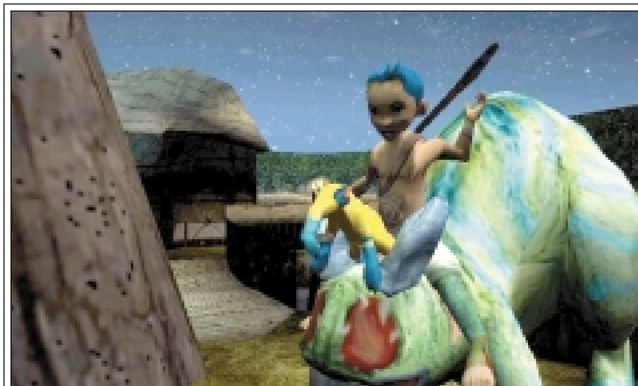
Маша **АРИМАНОВА**

Друзья стариков

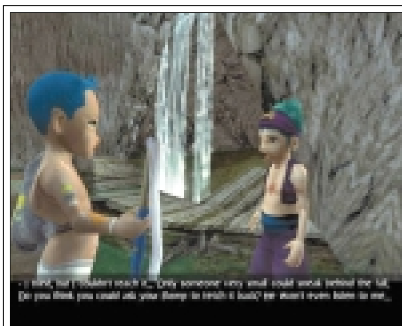
Quark
- arcade/adventure
- Quantic Dream
- www.quanticdream.com
- издатель не объявлен (скорее всего, Eidos Interactive)
- дата выхода не объявлена

Я точно знаю: славная французская компания Quantic Dream — это лучший друг Дэвида Боуи и Господина ПэЖэ. Вышедший в ноябре-99 Omicron: The Nomad Soul, на радость старичкам, отпугивает народ раскрытием некоторых моментов счастливой семейной жизни. На очереди Omicron: Exodus, действие, если кого-то интересует, через сто лет после ухода Кочевника из города, общество вокруг техногенное, с летающими машинами и виртуальной религией (впрочем, см. более проникновенную заметку об игре где-то рядом). Quantic Dream сейчас интересуется главным образом новыми 3D-технологиями и искусственным интеллектом, подыскивает новые таланты и оригинальные сценарии. Разумеется, по ее же собственным словам.

Что же до текущих дел, то в разработке игрушечка Quark, снова экшен и адвенчура в единой чашке кофе со взбитыми сливками, но на этот раз



больше похожая на трехмерную аркаду "под Зельду". Симпатичные ростки этого довольно-таки легкомысленного проекта пробиваются сквозь каменистую землю пресс-релизов. Действие разворачивается в двух паралельных мирах: средневековом сказочном и полусовременном; героев тоже пара — Уаки и Уна, брат и сестра. Уаки сражается с таинственной угрозой, пожирающей его королевство, и странные животные на просторах свободного Кварка — его союзники. А Уна одна в огромном темном Лондоне, и что-то там угрожает и этой вселенной.



Обещаны нелинейный сценарий и последовательная игра за каждого персонажа в контрастных мирах. Да, кадры из будущего. Великолепное звездное небо над уютной деревушкой, факелы перед круглыми хижинами. Сам Уаки, оснащенный устрашающего вида литовкой с изогнутым лезвием, разукрашен по полной туземной программе боевыми узорами, и потому весьма фотогеничен. Ритуальная спираль на его животике привлекает полчища дружелюбно настроенной местной живности, отсюда и способность Уаки управлять братьями его меньшими, которой все причастные страсть как гордятся. Видок у братьев (меньших) тот еще — вот гумбы, к примеру, зеленые, в голубую поперечную полосу, с огромными красными глазищами. Седла у местных транспортных средств расположены на загривках. А кирпичные стены прокопченного Лондона нависают над синеволосой Уной в яркой красной куртке на "молнии", и над дымоходами кружат чудовищных габаритов птицы. Из друзей у сестрички — овчарка с изумрудом на ошейнике да наглый лемур в бейсболке. Идет тихий снег, горят окна и фонари, а в небе — полная луна. Черная Темза, шлюзы и темные арки мостов...

В то, что Quark использует порядком подработанный движок "Омикрона", как-то даже не верится. Но — использует, да и прославленная боевая система сохранена практически без изменений. Только достойных врагов пока не видно, а бить животных — не-хо-ро-шо.

Фраг **СИБИРСКИЙ**

Destination: ■ Side–Scene

Люди в длинных плащах–2

Side-Scene
- 3D action/adventure
- www.otherguys.com/progress.html
- The Other Guys (T.O.G.)
- www.otherguys.com
- издатель пока отсутствует
- дата выхода не определена

ДВОЕ БЕЗВЕСТНЫХ ШВЕДСКИХ ребят делали игру, а злые люди из Terminal Reality, работавшие в то время над шедевралкой Nocturne, писали им ругательные письма. Идиллия... А виноваты во всем отнюдь не злые люди из Terminal Reality, работавшие над Nocturne. На сайте The Other Guys, тех самых шведских ребят (50 миль от Стокгольма — глухомань еще та), уютно расположилась предыстория и стильные, почти черно-белые скриншоты, мягко говоря, напоминающие то, над чем злые люди из TR работали.

Тридцатые годы, предвоенная Европа. Обшарпанные стены (кое-где почему-то родные русские надписи, к примеру, "[приёмн]ное отделение"), кондовые деревянные двери, керосиновые лампы и длинные тени, хмурая личность в длиннополом плаще и надвинутой на глаза шляпе, торчащая по центру каждого полотна, сюжет о внезапных вспышках коллективного сумасшествия, таинственных огнях в небе и бесследно испарившихся в далеких уголках планеты экспедициях. В мире, где с маниакальным упорством постигаются секреты ракетных технологий, где все готовятся к войне, эти явления легко объяснить коварными происками вражеской разведки. Но кое-кто думает, что это не так... Эта маленькая группа людей и стала мишенью. Безымянными героями странно красивой, хоть и более чем скупо очерченной истории.

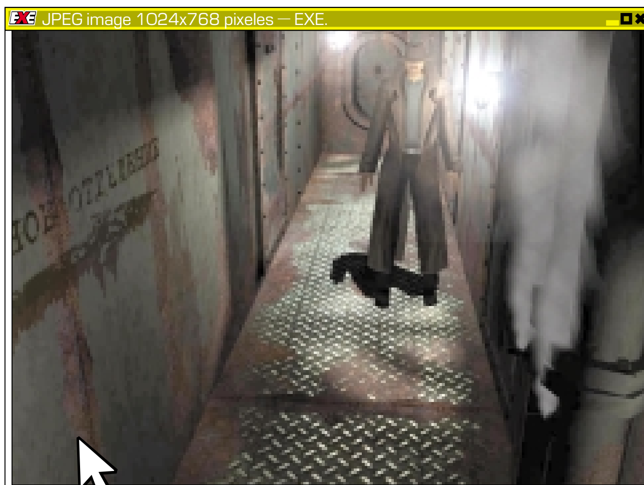
По крайней мере получившие письма The Other Guys не отрицают, что жанр Side-Scene НЕМНОЖКО похож на художества Terminal Reality и Infrogrames, на Nocturne и Alone in the Dark 4 (это, кстати, самая-самая ожидаемая их игра). Парни в шляпах и плащах ТОЧНО будут прыгать (стрейфиться, бегать, ползать, бить, пинать — идиотский перечень) и использовать эффективную, хоть и радикальную систему наведения пистолет(а)(ов) на цель мышкой. Кроме того, они будут наделены слухом, зрением, здоровьем и, может быть, даже разумом. Нет, я не издеваюсь. Так говорят. Сюжет нелинейный, с NPC и вставными скриптовыми сценками на движке, очень забавные фокусы с камерами слежения — вроде узкой широкоэкранной картинки или черно-белого фильтра (да!). "Нет-нет, — говорят в The Other Guys, — НИКАКОГО отношения к прибору ночного видения Nocturne эти штучки иметь не будут, и вообще, когда мы закончим возиться с движком, игра переменится до полной неузнаваемости ("...в ней "Ноктюрна", — мстительно добавляют злобные люди из Terminal Reality)".

Кстати, о движке (как вы, конечно, заметили, это слово наконец-то утратило кавычки. И слава богу). Он, как говорится, есть и даже немножко работает. Скелетная анимация для всех имеющих скелет персонажей; вертексная — для не имеющих; интерполяция для не-персонажей вообще; шевелящаяся одежда ("да, да!" — подчеркивают злобные люди), анимация физиономий, тени и туман в реальном времени; дым с огнем, дождь и снег — маленькие радости; да система зеркальных поверхностей. Состояние... гмм... проекта? Ну, дата релиза потерялась где-то по дороге, хотя охотничий сезон на издателей у ребят уже открылся. Найдут — не отпустят.

Фраг **СИБИРСКИЙ**



JPEG image 1024x768 pixeles — EXE.







Рэймана, играющего в баскетбол собственным корпусом, и наглядно сходящего с ума Джима-червяка. Нападающим плюшевым медведям сносят головы и играют этими головами в футбол.

Уровни — старые добрые "хабы", с пятью дверями, за одной из которых угнездился тигр, то есть этот, как его, большой босс, он же генетический мутант. Остальные четыре — утиный город, город динозавров (гигантомания!), космическая станция (будет "Мир") и дамба. Разумеется, бобровая, с огромными индустриальными механизмами, которыми плоскохвостые лентяи ворочают бревна своей плотины. Коварные плюшевые мишки используют технику в своих жутких целях.

Обещают красивый дефматч на 16 игроков: неподвижно стоящие друг против друга пушистые и хвостатые вдруг разом начинают кромсать товарищей по оружию на кусочки, бьют морды в ближнем бою, на расстоянии режут пушистые тела из пистолетов-пулеметов и поджигают из плазменных пушек. Дробовик — единственный инструмент, пригодный для получения нового футбольного мяча. Как водится в таких случаях, поминается святое имя Джона Ву. Интересно, не тренировался ли в детстве великий кантонец на плюшевых игрушках?

Фраг **СИБИРСКИЙ**

Фрактальные ваххабиты

Gangsters (рабочее название)
- action/strategy
- Illusion Softworks
- www.illusionsoftworks.com
- Take-Two Interactive
- www.take2games.com
- лето 2000 г.

СЕГОДНЯ У НАС ПАРАД УРОДЦЕВ: "умный" (кавычки строго неслучайны) шутер на движке от JSF, о котором см., был еще не самым экзотичным представителем. Продукт с рабочим названием Gangsters (здесь австралийские герильерос Hothouse оказались впереди со своим Organized Crime) исполнен на второй версии движка Hidden & Dangerous и разрабатывается собственно Illusion Softworks.

Занятно, что события G будут иметь место в 30-х годах во время сухого закона (его мать, как же он утомил, этот временной период) — то есть непосредственно перед H&D. Обладая фантазией даже в самой зачаточной стадии, нетрудно вообразить G этаким приквелом: простой американский парень, само собой, итальянец, в 30-е перешел дорогу какому-нибудь Багси Сигалу или Вонючке Джулиани, после чего счел лучшим для себя завербоваться добровольцем и отправиться давить фашистов на чужбину.

Однако отставим шутки. Сообщается, что среди новаций продвинутого движка — полностью переписанный код AI и значительно улучшенная физика. Illusion колотит себя в грудь и говорит, что engine столь силен, что его посредством можно было бы, не сильно напрягаясь, изваять космический симулятор. В симуляторе вот лично мы нисколько не сомневаемся, но, понимаете ли, гангстерская игра имеет свою специфику: бандюки "ревущих тридцатых" не имели привычки гонять друг друга в чистом поле на джипах (ну дикий народ, что тут скажешь), предпочитая решать проблемы в городской черте и преимущественно в закрытых помещениях. Как engine справится с букмекерскими конторами и нелегальными казино со стриптизом, мы еще посмотрим. Настораживает и то, что Illusion смеет утверждать об уменьшении доли стратегического элемента (о его полном исчезновении, к счастью, никакой речи не идет) и явном закосе под action.

Короче, мы опять рассказали вам обо всем первыми. Игра находится в разработке уже порядка 15 месяцев, и не далее чем летом сего года можно ожидать полновесного релиза. Официальный анонс игры вкупе с провозглашением ее настоящего имени состоится в ближайшие неделю-две, и Take-Two (издатель, разве я еще не сказал?) называет ее одним из крупнейших проектов за всю свою историю. Вот только как же достал этот очень сухой закон...

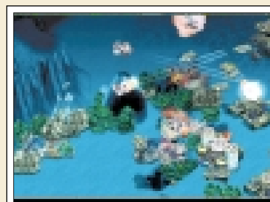
Андрей **ОМ**

В двух словах

Уголок ужасов

И О ПОГОДЕ. Любимейшая игра автора этих строк, Dune2-killer под скромным, но жутким названием Submarine Titans, все-таки вознамерилась увидеть свет. Датой релиза пока считает себя весна-2000, но, как вы понимаете, Ellipse Studios могут в последний момент решить, что мир еще недостоин явления этакого чуда.

Андрей **ОМ**



В двух словах

Half–Life II: пока только музыка

В ДЕКАБРЬСКОМ НОМЕРЕ журнала Incite опубликовано небольшое интервью с бывшим членом группы Motley Crue по имени Никки Сикс (Nikki Sixx), ныне возглавляющим группу 1958. По словам Никки, к нему уже обратились с предложением написать музыку к Half-Life II (а что, вы думали, что отсутствие формальных анонсов кому-то помешает делать продолжение?). Как сказал Никки, "когда они услышали некоторые из зацикленных композиций 1958, мы поняли, что этот брак заключен в аду". Скромно и со вкусом. Лично у меня остается только один вопрос: ну когда же выйдет шутер под Рики Мартина, а?

LithTech расползается

ДА ПРОСТИТСЯ СТАРИКУ ОЧЕРЕДНОЙ экскурс в неигровую жизнь, но заработать на "Феррари" сейчас очень просто (в Штатах, разумеется). Достаточно открыть фирму, имеющую дело с Linux, и моментально сделать IPO (Initial Public Offer, то бишь выпуск первого пакета акций). Волшебное слово "linux" (можно еще добавить wireless, handheld, Java, Internet, online, далее по вкусу) открывает карманы инвесторов просто в момент. Дальше можно смело удалиться на покой и кататься на своей новой "Феррари", пока рынок не рухнет... Так вот: идиотов, не думающих о собственных финансах, на свете, конечно, много, но отнюдь не все. Примазаться к сумасшествию Linux пытаются даже в нашей любимой игровой индустрии. Hyperion Software, например, компания, уже выполнившая для Monolith перенос движка LithTech на платформы Amiga и Macintosh, начала работу над вариантом для Linux. Как обещают, первая игра, которая будет перенесена, — это Shogo: Mobile Armor Division (не могу удержаться: талантливая игра), но и остальные, находящиеся сейчас в разработке, должны что-то с этого получить, к примеру, Sanity от самой Monolith и KISS: Psycho Circus от Third Law.

Господин **ПЭЖЭ**

Сияние

На нашу улицу пришел праздник

Олег ХАЖИНСКИЙ

Sacrifice

Жанр | **Action/Strategy**

Разработчик
Shiny Entertainment

Веб-сайт разработчика
www.shiny.com

Издатель
Interplay

Веб-сайт издателя
www.interplay.com

Особенности
Самобытный, как обычаи африканских племен, дизайн, смелый подход к понятию “интерфейс управления”, безумной мощности графический движок, пять миллионов способов пройти игру до конца и не умереть, Pentium II 300 в минимальных системных требованиях. Что такое “Voodoo 2”? Boooooon!

Суть
Многопользовательская ролевая эпическая фэнтези-стратегия в реальном времени от третьего лица с элементами action, adventure, wargame и развитым single player.

Дата выхода
лето 2000 г.

Веб-сайт игры
www.sacrifice.net

Праздник пришел по-простому, без истязания ленточек и рекламных пауз. Картинки из игры говорили лучше взвода сладкоголосых пиарщиков. Из шестнадцати нужно было выбрать только пять, но каждая — произведение искусства, и все в разных цветовых гаммах. “Пусть верстка мучается”, — подумал я и скачал все шестнадцать.

Shiny Entertainment, создатель Earthworm Jim и лучшей в мире action моего детства MDK, прораб культового долгостроя Messiah, наконец-то добралась и до стратегий. Sacrifice, стратегия в реальном времени изумительной красоты, будет представлена широкой аудитории на грядущей E3. Мы же расскажем вам все подробности прямо сейчас — читайте слева-направо, сверху-вниз.

Чужое

В действительности Sacrifice — игра далеко не новая: работы над ней идут уже около двух лет. Когда-то давно, в 1997 году, президент Shiny Дэвид Перри (David Perry) сделал большую ошибку — рассказал всем о новом проекте Messiah, чем обрек себя на трехлетнюю войну с сумасшедшими журналистами. Про Sacrifice не знал никто, игра разрабатывалась в атмосфере строжайшей секретности и лишь сейчас, по капле, информация начинает просачиваться в печать.

С жанром игры журналисты пока не определились. Кто-то назвал Sacrifice “смесью Populous, Magic: The Gathering и Total Annihilation”. Или “Очень похожей на Command & Conquer, только в полном 3D”. Другие же считают, что “перед нами нечто новое, готовое взорвать индустрию изнутри, “Звездные войны” в мире игр”. Но более всего мне понравилось определение самих авторов: “по сути Sacrifice — многопользовательская ролевая эпическая фэнтези-стратегия в реальном времени от третьего лица с элементами action, adventure, wargame и развитым single player”. Все, на этом чтение можно прекращать, выключайте свет и сушите весла.

Для тех, кто остался с нами, есть еще одно определение, которое добьет вас точно: Cinematic Action RTS. Впрочем, достаточно чужих дефиниций. Давайте узнаем об игре больше и составим собственное мнение.

Свое

Начнем, понятное дело, с графики. Те, кто играл в MDK и следит за Messiah, понимают, по какому поводу восторги. Следует отдать должное дизайнерам из Shiny — их творения не похожи ни на что. Не просто красиво или очень красиво — это особенное, из какого-то другого мира. Неправильные цвета, неверные формы, непонятные существа. Никаких орков, гоблинов или эльфов — здесь все свое.

Редкие очевидцы происходящего в один голос утверждают, что игра поражает обилием действия на экране. Описание открывшихся их глазам картин содержат множество прилагательных, большую часть которых я не могу перевести даже со словарем, причем многие из них употреблены в превосходной степени. Для того чтобы придать ландшафтам объем и оживить их, разработчики использовали тысячи маленьких объектов — 16000 в первом уровне, если быть точным. Вы спросите, каким образом им удается достигать этого “обилия действия” на древних компьютерах?

Секрет в технологии RT-DAT, позаимствованной у движка Messiah, о котором так много в нынешней “теме”. Все модели в игре выполнены с очень высоким качеством, которое по (если вообще по) зубам далеко не каждой системе. При прорисовке экрана умная система анализирует количество полигонов в кадре и уменьшает детализацию моделей таким образом, чтобы вы всегда получали свои 30 (или сколько там вам нужно) кадров в секунду. Делается это очень интеллигентно, без рывков и, по большому счету, незаметно для глаза. Даже если на экране в схватке столкнутся десятки, сотни персонажей, компьютер не впадет в кому. Вы просто увидите сто черно-белых кубов одинакового размера. Шутка.

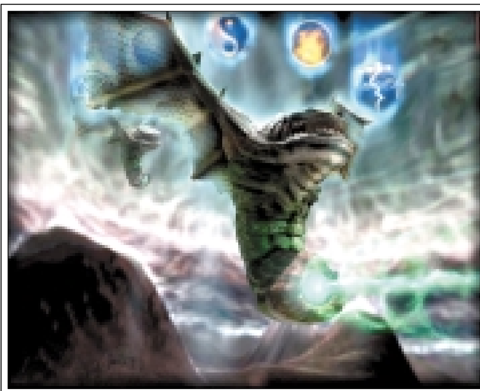
Приблизительно такая же система используется и при рисовании ландшафтов. Объемный туман (не для того чтобы что-то спрятать, наоборот — подчеркнуть!), текстуры высочайшего качества (по слухам, Quake 3 и

В каком прекрасном сне мог присниться такой мир? Свернувшийся спиралью летающий остров, гигантские грибы под неправильным небом...

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Unreal отдыхают), в вечном движении небо безумных расцветок, "живой" ландшафт и специальные эффекты — все должно быть просто роскошно. Происходящее на экране иногда настолько "синематично", что игрок забывает, что сидит за компьютером — он в кинозале! Где поставить подпись? Кровью — пожалуйста. Pentium II 300/64 Мбайта и Voodoo 2/TNT1 — это нечто среднее между минимальными и рекомендуемыми требованиями.



Жуткая помесь из дракона, белого медведя, овцы, рыбы и бегемота — именно таких персонажей не хватает в передаче "Спокойной ночи, малыши".



Магические эффекты обещают быть просто бесподобными. Думается мне, Sacrifice нанесет ближайшим конкурентам смертельный удар.

Пять к одному

Создатель закончил свое Творение, с удовлетворением хмыкнул и... умер. Его место заняли пять могущественных существ, немедленно приступивших к борьбе за абсолютную власть. Мы играем роль волшебника, состоящего на службе у одного из новых Богов. Огнем и мечом, но больше — магией, прокладываем мы путь нашему Господину к Высшему Трону. Это сюжет.

О самой игре разработчики говорят меньше и не так охотно. Понятное дело, ее еще нет. Однако коекакие принципы уже определены. В игре придется много и хорошо воевать. Это основа. Добыча ресурсов, строительство — на втором плане. Действие non-stop. "В C&C или StarCraft в каждой миссии вам приходится тратить массу времени на строительство базы и формирование армии. В Sacrifice вы начинаете воевать сразу же. Если вдруг у вас скопилось много ресурсов — вы делаете что-то неправильно", — так говорит о своем детище легендарный Дэвид "Герой номера" Перри.

На каждом уровне есть Алтарь, являющий собой священное присутствие вашего Господина. Если вы теряете Алтарь, игра заканчивается. Основная расчетная единица здесь — души. Когда я убиваю врага, я забираю его душу и вселяю ее в тело своего нового воина. Другой вариант — я тащу эту душу до Алтаря и посвящаю ее своему Господину. Это сложнее и опаснее, но такие жертвоприношения приводят моего Господина в хорошее настроение, и не исключено, что он дарует новое заклинание в награду.

Кроме того, в игре очень силен ролевой элемент. В ней есть главный герой — волшебник, который начинает в звании отставной козы барабанщика, со временем набирается силы, изучает заклинания, а в финале — приносит своему Божеству победу. Причем подобная же система реализована и в многопользовательской игре. Да-да, Sacrifice станет первой в истории Shiny игрой для двух и более человек.

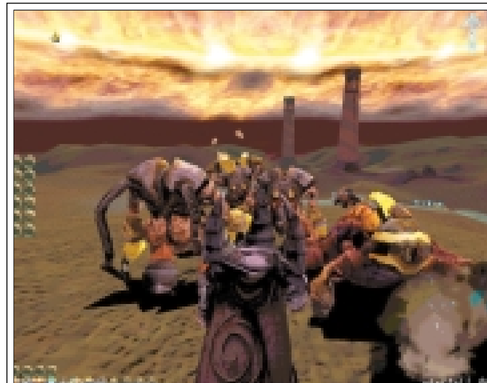
Впрочем, не волнуйтесь, multiplayer не собирается перетягивать одеяло на себя. Нас ждет чрезвычайно насыщенная "одиночная" кампания. Разработчики отказались от формирования "дерева заклинаний", поэтому игрок каждый раз сам определяет, каким именно образом будет пополняться его магический арсенал. Существует порядка пяти миллионов различных способов пройти игру. На самом деле их десять, но многие из них, к сожалению, приводят к преждевременной гибели или морально-нравственному падению главного героя. Новая игра — новый набор заклинаний, новые тактические и стратегические решения, не зря Sacrifice сравнивают с Magic: The Gathering, величайшей карточной игрой всех времен и народов. 70 миссий в произвольном порядке... звериная replayability. Держись, голова.

Редактор

Нас не оставят в покое и после. Sacrifice продлит молодость за счет редактора уровней, который разработчики обещают положить на диск вместе с игрой. "Он будет похож на редактор уровней к StarCraft, — обещает главный программист проекта. — Работает в окне, используя тот же самый движок, что и сама игра. Вы сможете поднимать и опускать ландшафт, менять текстуры, добавлять "декорации", здания и все такое прочее, причем выглядеть это будет точно так же, как и в самой игре. Благодаря системе триггеров вы сможете создать уровни любой сложности — для многопользовательской или одиночной игры, или даже целые кампании. Этот редактор — именно та штука, которой пользуются наши дизайнеры уровней каждый день. Это лучшее, что я видел за всю свою карьеру".

Хорошо, спасибо. Остался только один вопрос — когда? Лето 2000 года. А может быть, 2001-го? Спросите у Мессии.





Обратите внимание на небо — оно разное в каждом мире. И — поверьте на слово — находится в беспрерывном движении. Впрочем, не стоит особенно глазеть по сторонам — кажется, нас атакует отряд существ самого неприятного вида.

Под шампанское

Михаил **СУДАКОВ**

Rollcage, этап номер 2

Прошу прощения за странноватый подзаголовок, но такова суровая правда. Psygnosis решила соригинальничать и не стала называть продолжение “2-й Игры на PlayStation” (по мнению Массы Скара. Кстати, кто помнит, какая игра удостоилась чести быть первой?) банальным “Rollcage 2”. “Stage II” после фамильного имени звучит мощнее и солиднее, верно? После такого маркетингового хода следует твердо заявить, что “наш сиквел — вовсе и не сиквел, а почти что новая игра”. Непременно дополнив картину такими громкими мазками, как “выход на новый уровень”, “разительные отличия от других продолжений” и проч. Что Psygnosis, кстати, и делает. И не сказать, чтобы совсем безосновательно.

Источник вдохновения В разделе “Вопросы и ответы” на официальной страничке игры один из авторов Rollcage Stage II на вопрос о главном источнике вдохновения ответил просто: “Критика и пожелания игроков”. Что имелось в виду? Много чего.

Оказывается, гипотетическим среднестатистическим игрокам не нравилась “чрезмерная сложность” игры (подумать только, а мы, наивные, считали ее слишком простой!). Поэтому появился режим Training, вольно расположившийся на пяти специально спроектированных трассах, где от игрока требуется выполнить простенькую задачу (например подобрать бонус), уложившись в отведенное время. Самым быстрым дадут медаль. Да, а компьютерных соперников “отучили хулиганить”. Что бы это значило? Надеюсь, речь идет о более честном, ни никак не более “миролюбивом” AI.

Далее, многих бесила сходящая с ума при нестандартном поведении машины камера. Дескать, покрутился маленько — и не понять, куда ехать. Разработчики учли и это, встроив специальную интеллектуальную “Stack-O-Cam”, которая пытается засечь тот момент, когда у игрока начинает кружиться голова, и выправляет ситуацию должным образом.

ROLLCAGE STAGE II	
ЖАНР	Arcade Racing
РАЗРАБОТЧИК	Psygnosis и Attention To Detail
ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	www.atd.co.uk и www.psygnosis.com
ИЗДАТЕЛЬ	Take 2 Interactive
ВЕБ-САЙТ ИЗДАТЕЛЯ	www.take2games.com
ВЕБ-САЙТ ИГРЫ	www.rollcage-game.com
ОСОБЕННОСТИ	Новые трассы, новые машины, куча игровых режимов как для одного, так и для двух игроков. Практически не изменившаяся, но тем не менее очень сильная графика и затягивающий геймплей, который, надеюсь, испортить не удастся. Короче, судя по обещаниям — забава не на одну неделю.
СУТЬ	Продолжение одной из самых успешных аркадных гонок 1999 года. Со стрельбой и ездой по потолкам.
ДАТА ВЫХОДА	апрель 2000 г.



Действия происходят не только на поверхности, но и... Но и под.

Больше режимов, хороших... и не очень А еще “критикам” шибко не понравился скудный набор игровых режимов. Хорошо, сказали люди из Psygnosis, чтоб вы подавились, ненасытные. И выдали на-гора 8 режимов для одного игрока и 7 — для двух. Среди которых есть как весьма и весьма многообещающие, так и, прямо скажем, до ужаса идиотские. Зато много.

Итак, для одного игрока найдется:

Arcade — без комментариев.

League. Точнее, несколько лиг. В отличие от Rollcage 1, в сиквеле их целых пять, одна другой краше. Три трассы плюс Knockout Race, где последнего прибывшего расстреливают пробками из-под шампанского под улюлюканье счастливых соперников и отправляют в ясли, то есть в режим Training.

Time Attack — гонка на время. Голографическая Ghost Car прилагается.

Scramble — самый любимый режим разработчиков. За определенное время надо доехать до конца каждой трассы, ни разу с

нее не свалившись. Просто? Да не так чтобы — трассы проектировались с таким расчетом, чтобы свести в могилу даже самых стойких. В общем, забава для извращенцев.

Survivor — надо попытаться проехать как можно больше трасс, занимая первые места. Приехали вторым? Прочь!

Demolition. Интерактивность Rollcage-трасс уже стала легендой, так что вот вам новое развлечение на эту тему — разрушить ВСЕ, что только можно. Слабо?

All Tracks. Просто прогулка по всем трассам — без соперников и почти без бонусов, куда-то спешит лишь секундомер...



Пока без бонусов. Но в перспективе.



Видно невооруженным взглядом, что скорости еще те. Приличные скорости.

Режимы для двух игроков (Split Screen, сеть) еще более безумны. Есть Pursuit, где соперники выбрасываются на расстоянии полтрассы друг от друга, и единственная альтернатива бесконечному нарезанию кругов — догнать. Или быть догнанным. Есть Combat Mode, о смысле которого догадаться несложно: разработчики добавляют лишь, что подсчет очков значительно усовершенствован по сравнению с. А самое безумное развлечение — Rubble Soccer. Футбол то есть. На машинках. Свежо, но имеются определенные сомнения в его играбельности.

А вас, Движок, я попрошу остаться!

Остальное вполне стандартно, да и слава богу — того, что наворотили разработчики, более чем достаточно. “Вам понадобится ОЧЕНЬ много времени, чтобы пройти Rollcage Stage II вдоль и поперек”, — говорит кто-то из них. Охотно верим, особенно если учесть 20 доступных после прохождения League трасс и, опять же, 20 различных машин. Большая получится игрушка.

Ну а графика... Про графические новации авторы выражаются примерно так: “Все будет круче! В чем? Во всем! Да и старый движок тоже был очень крутым...” Короче говоря: ничего кардинально не изменится, что подтверждают скриншоты. Но это простительно — в конце концов, движок действительно “был очень крутым”.

P.S. Кстати, забавный факт — когда Дэвида Перримана (David’a Perryman), того самого “кого-то из разработчиков”, спросили, видит ли он конкурентов своему детищу на рынке, тот ответил: “Ну... разве что Gran Turismo 2. Только там бонусов нет... Да и машины настоящие... И трассы невыдуманные... Если честно, она вообще не из той оперы”. Шутник.



Классический случай столкновения противоположностей. То есть их борьбы.

Нет, это слишком ужасно

...Чтобы быть правдой. Мало того что Сид наш Мейер не отстанет в этом году от публики со своей Sweep of Time Trilogy, так еще и Activision только что анонсировала Call to Power II, где сакральное слово Civilization, как мы видим, опущено.

В общем, временные рамки все раздвигаются — на сей раз будет диапазон от доисторических времен (да, встарь за такое вызывали на дуэль, верно, Сид?) до 2300 AD. Никаких значимых нововведений не будет — а вы что, всерьез думали, что они сменят движок? “Ха!” три раза! Вместо этого — расширенные возможности дипломатии и торговли, больше условий достижения победы. Все? Все. Выход — осенью сего года.

Ортодоксальная избушка

Empire и Mare Crisium только что анонсировали очередную потенциальную отраду для стратегических старцев, по сей день считающих MOO венцом творения (да мы и сами тут такие...) — трехмерный ремейк классической стратегии Stars! под звучным именем Stars! Supernova. Несмотря на то что официально это будет сиквел, мы не можем поступиться принципами и считать полноценным продолжением игру, основными достоинствами которой являются, по словам авторов, enhanced visuals and mammoth gameplay potential.

Вот выйдет в третьем квартале сего 2000-го — там и посмотрим. Не обижайтесь — возможно, придется задавить.

Андрей **ОМ**



Destination: ■ Homeworld: Cataclysm

Ремонт аттракциона

Андрей **ОМ**

Антидепрессивное мероприятие

Давайте позволим мне не очень понятную широкой публике, но весьма приятную цитату из Пепперштейна (опять не будем уточнять, кто это, хорошо?): “Ремонт аттракциона — процедура считается необходимым условием состояния счастья”. Я понял, что он имел в виду. Я совершенно счастлив.

Обязательная программа Как вы, несомненно, знаете, во времена оны упоминание имени Сталина Иосифа Виссарионовича в периодической печати рассчитывалось редакторами по алгоритму “один материал — не менее двенадцати “дорогих-товарищейСталиных”. Нам, конечно, до подобного далеко, но Homeworld всуе поминается мной на страницах КАЖДОГО номера с, кажется, августа прошлого года. Так вот, казалось бы, все информационные поводы исчерпаны: игра мечты, обложка, щедрый урожай наших “Пальмовых ветвей” в прошлом номере — это что, все?!

Нет, не все. Намедни в Каннах на Milia Games (а где еще, по-вашему, должны делаться анонсы по-настоящему культовых игр?) было объявлено о работах над НЕ-сиквелом, НЕ-аддоном, НЕ-expansion pack’ом Homeworld: Cataclysm, следующей игрой во вселенной HW. Ура, теперь снова есть для чего жить и работать по-ленински.

Согласно доброй традиции нашей любезной индустрии, созданием HW:C занимается вовсе не Relic, у которой есть дела поинтереснее (уж конечно, работа над полноценным HW2. — **А.О.**), а молодая да ранняя Barking Dog Studios — соседка Relic по офису в Ванкувере, доныне не замеченная в особых достижениях. Впрочем, это была просто реплика по ходу: движок HW останется неизменным, и первые скриншоты уже похожи на голливудскую космооперу класса “А” с двухсотмиллионным бюджетом — я просто не могу объяснить словами, как я люблю эту игру!

Итак, начнем. Забудьте про классических Kushan и Taidan — их война отгремела 15 лет назад на другом конце галактики, хотя в процессе игры мы увидим и первых, и вторых, и Bentusi с Turanic Raiders — в кино это называется словом “камео”. Итак, как это обычно и случается в реальной жизни, за эпическим противостоянием сил добра и зла никто не подумал о шахтерах. На сцену в HW:C выходит Kiith (по-казуальски — клан) Somtaaw, чумазые добытчики полезных ископаемых, не имеющие даже собственного флота — они вынуждены перебиваться устаревшими посудинами самых разных национальностей. В самом дальнем закоулке исследованной части галактики корабль Somtaaw натыкается на нечто, ставшее впоследствии известным как The Beast, — техно-органическое монструозное сверхсущество, имеющее свои взгляды на устройство вселенной.

Простим Barking Dog — по малолетству они могут не знать, что за одно словосочетание “биомеханические враги” в журнале Гаме.У-ЧУ принято больно давить насмерть.

Justice to all bastards Черт возьми, что они собираются вытворять с кораблями! Мало того что появится система апгрейдов (каждый из них будет визуально



Желто-фиолетовый окрас весьма идет крупным кораблям, верно?

Homeworld: Cataclysm	
Жанр	RTS
Разработчик	Barking Dog Studios
Веб-сайт разработчика	www.barkingdogstudios.com
Издатель	Sierra
Веб-сайт издателя	www.sierrastudios.com
Суть	Вторая игра во вселенной “Лучшей RTS 1999-го”, не являющаяся ни продолжением, ни аддоном. Параллельная оригинальной игре сюжетная линия рассказывает о столкновении космических шахтеров с кошмарным биомеханическим разумом. Движок старый — расы и корабли новые.
Особенности	Waypoints в открытом космосе, корабли, собирающиеся из нескольких, 17 однопользовательских миссий, новые ресурсы, новые режимы многопользовательской игры — всего и не перечислишь.
Дата выхода	лето 2000 г.
Веб-сайт игры	http://sierrastudios.com/games/hwcataclysm/



Два Acolyte-фригата, собранные в одну боевую станцию. Хачу.



На этой фреске, дорогие дети, мы видим halo и lens-эффекты.

отображаться на моделях судов), так еще и некоторые модели истребителей смогут стыковаться вместе, образуя убийственные звездные крепости. Подобное раньше транслировалось только в особо замороченных аниме про роботов, в качестве примера использования технологии создатели называют стыковку пары Acolytes в один ACV vessel — такая инсталляция получит возможность изрыгать EMP-луч, от которого не спасает НИ ОДИН защитный экран, даже подвергшийся многократным усовершенствованиям.

Теперь мы сможем прикреплять на броню вражеских кораблей дистанционно управляемые бомбы или видеокамеры-шпионы (такое уже обещали в духовно чуждом O.R.B., см. прошлый номер), при помощи голограмм убеждать врага, что весь мир, в сущности, иллюзия, строить стационарные (!) корабли-спутники с неимоверной огневой мощью. Mimic ships смогут притворяться совершенно другими кораблями или даже невинными астероидами. Кроме того (с этого момента следует совершенно секретная и эксклюзивная информация, дОбыча которой стоила мне не одной бессонной ночи и не одного километра просмотренных форумов Relic, plan'ов разработчиков и т.п.), в Cataclysm появятся Mining Drones — суда, удачно совмещающие в себе функции харвестеров, repair corvettes и salvage corvettes. Но не думайте, что народная забава resource gathering будет безобразно вульгаризирована. Упростив процесс сборки, Barking Dog моментально добавила нам будущей головной боли, введя новый ресурс — кристаллы. Из них нельзя будет откачивать энергию, как это получалось с астероидами и газовыми облаками Сами-Знаете-Где: вместо этого каждый огромный кристалл в индивидуальном порядке предстоит эскортировать в недра Mothership. Трагикомизм ситуации усугубляется крайне нестабильной структурой нового ресурса: враг вполне может умерить наш пыл, просто взорвав кристалл-другой и разметав тем самым всю нашу горнодобывающую индустрию в пух. Впрочем, мы сможем пакостить оппоненту точно так же.

The Homeworld is not enough

Приходится, понимаете ли, брать себя в руки. Рассказ о HW:C сильно теряет без выразительных жестов и экспрессивной мимики — жаль, прогресс до такой передачи эмоций на бумаге доползет нескоро. Плюс, как водится в таких случаях, первопечатники из одноименной водке северной страны уже названивают нам в свои “Нокии” и с акцентом ругаются, умоляя поскорее отправить им журнал. Ибо соскучились. Поэтому дальше — в конспективной форме.

Среди свежих графических эффектов: lens flares, умопомрачительная визуализация энергетических щитов, эффекты голограмм, еще более (куда уже?!) впечатляющие взрывы, значительно больше анимации юнитов, тени (!) и КОЕ-ЧТО ЕЩЕ.

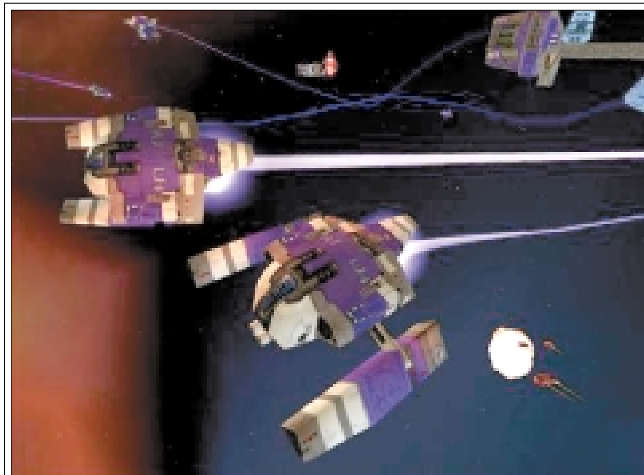
Подвижки в интерфейсе, и без того практически безупречном: система waypoint'ов (раньше Relic говорила нам, что в трехмерном пространстве это невозможно по техническим причинам. Ишь ты, однако, техническая прогресса), возможность отдавать практически любые команды в sensors manager, измененная в сторону бОльшего удобства система отдания right-click-приказов и КОЕ-ЧТО ЕЩЕ.

Многопользовательская игра: возможность играть не только флотом Somtaaw, но и ужасными кораблями The Beast, возможность установить normal unit limits и extended unit limits, всякие мелкие развлечения вроде случайных метеоритных дождей и черных дыр — исключительно для того, чтобы служба не казалась медом.

Короче. Я потерянный для общества человек: если бы мне дали просто набор из десяти новых HW-миссий, я лег бы костьми и сделал его темой номера и игрой очередного, двух-, кажется, тысячного года. Фанатская д оля, как выясняется, занятна, но трудна: когда б вы знали, из какого сора приходится выуживать достоверную информацию... Но дело не в том. Cataclysm — это не конъюнктурная поделка типа окрестного Firestorm, у которого на лбу написано фосфоресцирующей краской: “Заплатите Westwood денег и живите спокойно”. Это параллельная оригинальной игре сюжетная линия, и Relic хором с Barking Dog и, разумеется, Sierra делают толстые намеки на то, что она не последняя.

И это прекрасно.

Похоже, истребители умеют двигать "руками" на манер fighter/droids из последнего Лукаса.



Мурка возвращается

Андрей **ОМ**

Урки–2: Отрубите мне мизинцы

Hothouse Creations полны решимости порадовать нас сиквелом Gangsters: Organized Crime, игры равно нетривиальной и леворезьбовой. Как водится на родине диких кенгуру, медведей динго и собак коала (впрочем, собственно разработчики — жители туманного Альбиона, так что не обращайте внимания), продолжение будет носить имя Gangsters II. И, конечно, будет рассказывать о полной романтики и приключений жизни киллеров и наркобаронов непременного итальянского происхождения. О мамма миа, ну почему эти бледнолицые не хотят дать нам порулить якудза, триадами или бригадой Толика Слона с Нового Поселения?!

Короче, пацаны Нас ждет значительно улучшенный движок от первых "Гангстеров". Тот, "родной", славился своим умением использовать аж по 256 цветов за раз. Теперь он сможет изображать 16-битный цвет (хачу 32! зачем я платил такие деньги?!), motion capture и смену дня и ночи в чисто реальном времени. И все это в изометрии. И в антураже до смерти надоевших штатовских 20-х годов с плавным переходом в "сухой закон". Да, кстати, знаете, что говорит менеджер проекта Питер Мореленд (Peter Moreland) в интервью сайту The Adrenaline Vault (www.avault.com) по поводу доставшей всех насмерть гангстерской тематики? Дескать, в детстве мы всем "Хотхаусом" играли в Cops & Gangsters (очевидно, варварский вариант "казаков-разбойников". — А.О.) и хотели быть мента... пардон, полицейскими, копами, но вот теперь подросли и хотим стать гангстерами. Это, мол, такая форма эскапизма. Кхм.

Но к делу. Наравне с движком будет модифицирована и система оружия. Понятно: двадцатые годы, сильно не развернешься, винтовки-трехлинейки и прочее тяжелое детство, но Hothouse все же обещает несколько занятных дополнений вроде глушителей на пистолеты и, о счастье, возможности покидаться на людных улицах гранатами. Кстати, в тех кругах то, что нам известно под кличкой "лимонка", называлось "ананасом". Именно так: pineapple.

Кроме того, участники стойкой ОПГ Hothouse полны решимости расцветить и без того нескучную жизнь бандиттос элементами РПГ — в этом сезоне так модно. Вместо того чтобы спокойно использовать подопечных братков в роли пушечного мяса, как им и



Эта крыша просто создана для перестрелок, верно, пацаны?

Гробовщика зовут Бертолуччи. Все-таки странный народец эти австралийцы.



Gangsters II

Жанр	RTS
Разработчик	Hothouse Creations
Издатель	Eidos Interactive
Суть	Махровый сиквел Gangsters: Organized Crime. SimKozaNostra. Делим сферы влияния, зарабатываем на спокойную старость, нанимаем киллеров, швыряемся бомбами на людных улицах. Реальное время сменило походовую концепцию первой части.
Особенности	16-битный цвет вместо гордых 256 цветов в G. Элементы РПГ, бандюки будут даже иметь special abilities. Вместо одного города — целый штат. На Руси все это называется коротко, но емко: more the same.
Дата выхода	сентябрь 2000 г.
Веб-сайт разработчика	www.hothouse.org
Веб-сайт издателя	www.eidos.com



Бесплатная рекомендация девелоперам: для пущего реализма на тротуарах нужно нарисовать бумажки и прочий мусор.



Молодой человек забыл запрятать туз поглубже в карман

предписано природой, придется носиться с ними, подобно дурню с его легендарной писаной торбой: развивать им параметры, приобретать скиллы, переносить из города в город. Разве что подгузники менять не придется... Помимо любовно взращенного нами на синтетических стероидах и белковых кашках "Крепыш" бычья наши проблемы будут за определенную мзду разрешать господа специалисты. Имена данных личностей говорят сами за себя: Joey "One Shot" Falco, "Inky" Muller, Вован Питерский... Кхм, пардон. Словом, эти господа специализируются не на стрижке лужаек, уверяю вас.

Дисциплина: послушные тела

Интерфейс является предметом особой гордости братколюбивых девелоперов. Будут иметь место контекстно-зависимое управление и интеллектуальный курсор: скажем, при щелчке на близлежащей машине игра начнет напряженно думать: дескать, если это наша машина, то в нее надо усадить гангстера; если не наша — то надо попробовать ее захватить. Если машина наша и мы кликаем на некий участок дороги перед ней, то не по годам умная игра опять же сама сообразит, нужно ли проехать вперед или заставить водителя выйти из машины, если дело происходит на тротуаре. Звучит мило, но мы с нетерпением ждем полчища неизбежных глюков. Опять же, а если я хочу проехать по тротуару, паля из "Томпсона" по окнам?!

Ожидаются также занятные новшества в связи с наступившим суровым реальным временем. Обещано, что деликатные дела лучше всего будет делать под покровом ночи: именно в это время выходят на прогулку потенциальные субъекты разборок, агенты ФБР, особо отмороженные наряды милицанеров и прочий зверинец. Кроме того, дважды в день будет выходить местный "Чикагский богомолец", откуда мы будем узнавать, кого седня посадили, кто выиграл в лотерею крупную сумму и на сколько пунктов вырос индекс Доу-Джонса. Особо нервные, впрочем, смогут газету не читать и полагаться на собственную интуицию.

Одним словом. Гангстеры и прочая маргинальщина вкупе с Evil is Good и Born to Be Wild давно уже неактуальны. Игра — апофеоз вторичности. Изометрия — утомила. Шестнадцатибитным цветом в наше реальное время можно удивить только сугубо отсталых личностей.

Но все равно ведь будем играть. Никуда не денемся, верно, теннантс?



радует список того, что можно сделать с г-ном Томкинсом: взорвать, избить, пристрелить или ЗАДАВИТЬ.

В двух словах

Needful things

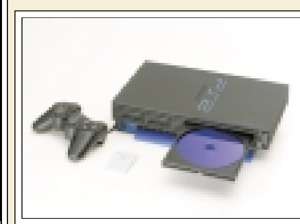
Знаете, что нужно для счастья среднестатистическому Settlers-поклоннику, исправно качающему по два патча в день и смиренно ждущему выхода в конце года Settlers IV? Правильно, The Settlers III Ultimate Collection, выходящая во 2-м квартале. Помимо собственно игры, expansion pack'а и Quest of the Amazons ожидаются 40 любовно созданных рукастыми поклонниками миссий и сборник музыкальных тем из всех творений Blue Byte, включая Incubation. Кроме того, будут такие нужные в хозяйстве вещи, как тематические шкуры для ICQ и WinAmp (свою чудесную Homeworld Manaan ни на что не променяю!), а также несколько эксклюзивных видеороликов из Settlers IV и Battle Isle IV.

Пора покупать <cenzored> PSX2

Все плохо. Munchs Oddysee, по нашим сведениям и собственноручным словам Oddworld Inhabitants, выйдет сначала на новой приставке от Sony и только потом будет портирована на PC — это объясняют тем, что мощностей среднего компьютера, видите ли, будет недостаточно для корректного изображения происходящего. Вот, дескать, дорастете — тогда мы вам, может быть, и портируем. Я в шоке. А 216 Мбайт моей оперативной памяти?! А GeForce?!. И это еще не самое ужасное. Hand of Odd, трехмерная стратегия, грозит вообще не увидеть свет на PC. По тем же самым соображениям технического и маркетингового характера.

Ничего, товарищи. Стиснемте зубы.

Андрей **ОМ**



Теневая экономика

Господин **ПЭЖЭ**

DARK SECTOR

ЖАНР 3D Shooter/ online RPG

РАЗРАБОТЧИК Digital Extremes

ИЗДАТЕЛЬ не объявлен

СУТЬ Игра, в которую нам вряд ли доведется поиграть как следует из-за удаленности от серверов, на которых все и будет происходить. Огромный мир, постоянно живущий и заполненный тысячами живых людей, занятых наращиванием собственной мощи и стрельбой. Вид обещают от первого лица, а-ля Quake.

ОСОБЕННОСТИ Дело происходит в недалеком будущем, так что оружие, хотя и напомнит современное, будет весьма отличаться; дело происходит во всей Солнечной системе, ожидается даже некий сюжет и масса радостей. Короче, очередной "убийца всех сетевых игр".

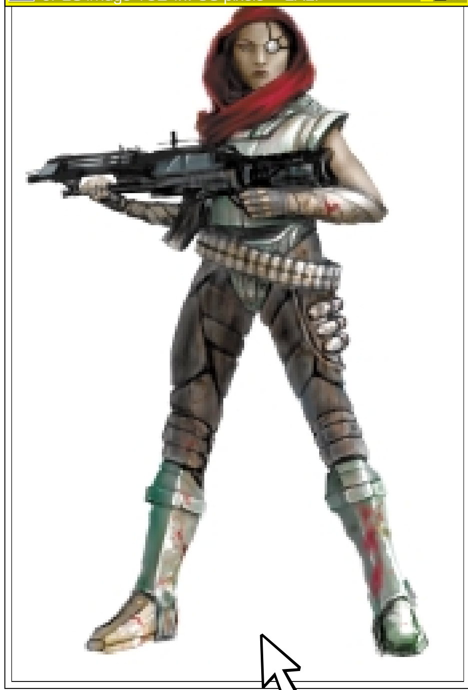
ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.digitalextremes.com

ДАТА ВЫХОДА не определена

Рождение убийцы

Все ли помнят, что Unreal и Unreal Tournament делал не только корпоративный монстр по имени Epic Megagames (выросший из мелкого поставшика shareware-игр), но и молодая канадская команда Digital Extremes? Все? Ну и отлично. Так вот: откололись они. В смысле, свой проект будут делать. Что у них там с Epic произошло — неизвестно, то ли поругались, то ли просто пришла пора расстаться... Важен результат: натренировавшись и заработав себе малую (а скорее — как раз немалую) толику денег и славы, Digital Extremes довольно долго чесала, пардон, свою коллективную репу и пришла-таки к идее игры, уже носящей гордое название Dark Sector.

Официальное определение жанра игры — "massively multiplayer, persistent world deathmatch game", то есть, казалось бы, результат должен походить на супер-"Квейк", и от канонов не отступать. Однако наружу просачивается информация, содержащая массу намеков на нечто большее.

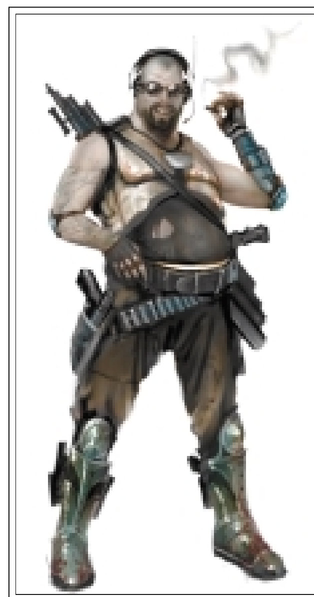


Эта строгая тетя с большой пушкой — "концепт арт".

Мичурины из Канады

Сейчас они на стадии дизайна, работа над кодом и всем остальным просто еще не началась. Правда, когда начнется, они будут широко использовать инструменты и движок Unreal (как обычно, расширенный и углубленный, с переписанным рендерером и добавленными красотами), так что работа должна пойти быстро. В качестве первой "похожей" игры, которая приходит разработчикам в голову, когда они пытаются описать, что именно собираются делать, почему-то называется вовсе не Unreal, а Asheron's Call (правда, в жанре научной фантастики)! Обещают нечто очень и очень близкое. Столько же игроков в одной игровой вселенной, такой же периодический выпуск новых кампаний, миссий, или как их там назовут в этот раз.

Единственное сколько-нибудь заметное различие — это накопление опыта, силы и прочего. Здесь пока сами разработчики не определились, хотя явно хотят что-то поменять, но не уверены, что именно. Уже точно, что собирать "крутую" броню, к примеру, можно будет. И это будет не стандартная броня, доступная каждому, а некий РПГ-образный предмет, которому окружающие будут завидовать.



Отвратительный персонаж. Надеюсь его надо будет убивать.

По поводу статистики же можно услышать разные версии: от "мы не собираемся влезать так же глубоко в детали, как в стандартной РПГ" до "развитие персонажа будет как минимум столь же объемным, как в любой ролевой игре, правда, мы надеемся, что развитие будет идти в несколько другом направлении". Понимайте, как знаете.

Обещают нечто "более материалистическое", причем "с немедленной обратной связью". Вместо абстрактных цифр, которые надо наращивать для перехода на следующие уровни, будет что-то видимое и очевидное вроде "добавки силы или еще чего-нибудь". Интересно, как они собираются измерять силу, если не цифрами, а?

Зато уже точно, что в этом дефматче народ будет торговать. Покупать себе обновки, копить на них деньги, жить в развивающемся мире и следовать некоему "фоновому сценарию". Как, что, зачем и почему — не сообщается. Да и по скетчам, которыми отделываются от прессы, понятно, что пока есть только сами идеи, и ничего больше.

Игра, сделанная вслепую

Отдельно надо бы сказать пару слов о моей любимой теме: как делаются игры. Рассказы людей из Digital Extremes пугают. Как же это похоже на всех остальных и как им в такой обстановке удалось сделать что-то хорошее!.. Вдумайтесь: у них была полная демократия (с правом вето двух-трех лидеров, но в целом у каждого была свобода), в итоге они в течение шести месяцев говорили "у нас готово 98%", но новые баги все всплывали, всплывали...

А уж что было (и будет в этой игре) касательно дизайн-документа... Как они сами рассказывают, "мы обнаружили, что при разработке игр с открытой концепцией, как это было в нашем случае, многое меняется, причем очень часто, так что детальный дизайн-документ, сделанный до начала работы, — это потеря времени. Игра получается такой, какой она получается, и это отлично помогает игре идти в ногу со временем. А дизайн-документ — всего лишь способ задать команде направление, и для этого много не нужно, геймплей сам вырастет из главных вещей в игре, а остальное можно упихать по дороге". У меня нет слов. Может, они правы, а весь мир ошибается? Или это просто везение?..



Я всегда знал, что главное для передвижения в глубоком космосе — это толщина подошв ботинок. А все остальное существует уже сейчас...

В двух словах

Хачю

Microsoft умеет говорить красиво. Take complete tactical control of an entire company of 100-ton 'Mechanized death machines... Ruling with an iron fist from high above... Issue an order to jump — and your MechWarriors obey. Типа, you moron. PR-отделу надо писать тексты для какой-нибудь мозгодробительной группы вроде Fear Factory. Словом, анонсирован MechCommander 2 — в полном трехмерье, с возможностью уничтожать все, что способно гореть и давить все вообще. С ночными миссиями, полномасштабной кампанией, обучаемыми пилотами, эксклюзивными мехами и с airstrike, как в Worms. По сюжету мы будем наемником, ведущим опасную игру с тремя Noble Houses, борющимися за контроль над сектором, известным как Chaos March. Релиз — в начале 2001 г.

Андрей **ОМ**

Чертик в коробочке

Олег ХАЖИНСКИЙ

Action или Strategy? Вот в чем вопрос

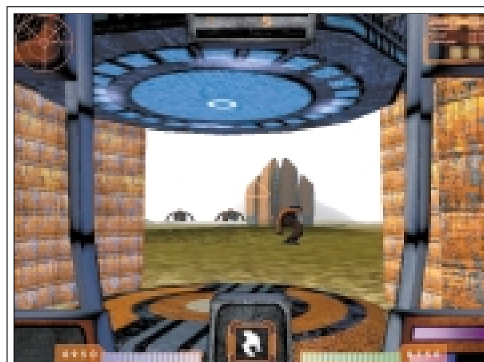
Во времена настольных ламп с жестяным абажуром и обогревателей воздуха “Уют-2” никто не мог предположить, что в марте 2000 года мы напишем про игру Aquarius работы безвестной Jack in the Box Computing следующую фразу: “Перед нами еще один action/strategy типа Battlezone”.

Никто.

За годы, что прошли после запуска майора Прокопенко на Луну, культ action/strategy (пардон, “Коппола отдыхает”!) обрел множество последователей, но так и не был признан официальной религией. Имплантация стратегической ткани в недра action все еще является трудоемким и дорогостоящим процессом, все еще велик процент неудачных операций, все еще недостаточно квалифицированных медицинских кадров, все еще голодают народы черного континента. Вопрос столетия: “как стрелять из танка, одновременно командуя батальоном?” както загородил вопрос, на мой взгляд, более важный: “а стоит ли вообще это делать?”.



Чем не Mechwarrior? Роботами, понятное дело, моторизированный парк не ограничивается. Истребители и танки — это только начало.



Перед нами душевая кабинка для роботов — перед сдачей дежурства пилот должен как следует отмыть броню от пыли и гари.

Водолей Стоит, твердо отвечают ребята из Jack in the Box Computing и с гордостью достают из-за пазухи Aquarius. Разработчики преследуют всего одну цель — сделать лучшую игру в мире. “Сегодня на рынке сотни игр, выбирай на любой вкус, — справедливо замечают они. — Мы не стали бы морочиться с созданием еще одной, если бы не знали, как добиться успеха”. Между тем тело будущей игры абсолютно гладко и равномерно покрыто слизью — нет ни рукоятки, ни выступа, ни даже крохотной щели, за которую могли бы уцепиться опытные пальцы обозревателя. Каждое слово, каждое предложение, которое разработчики употребили для описания своего детища, в одинаковой степени подходит ко всем играм в жанре action/strategy со времен Batllezone, как вышедших на белый свет, так и еще не созданных.

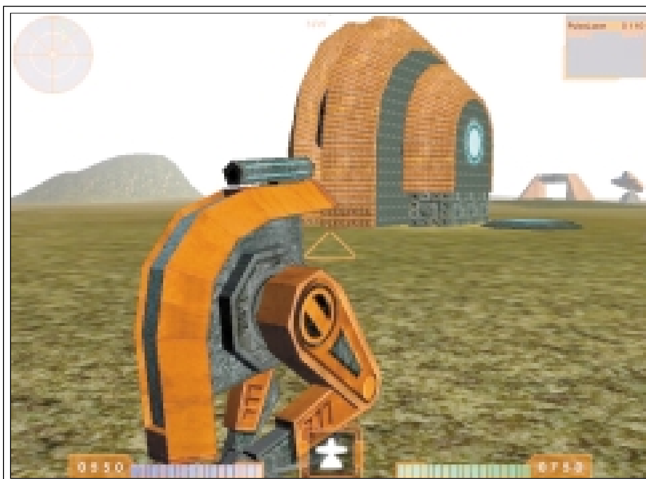
Возьмем, к примеру, 3D-графику. Разумеется, она бесподобна. Причем настолько, что Aquarius был удостоен демонстрации на ланче, посвященном презентации Pentium(r) III. Что именно поразило функционеров из Intel? Не иначе как текстуры сверхвысокого разрешения, динамическое освещение и отражение, а также иностранные эффекты “ленс фларе” и “партикль эффектс”, прошу любить и жаловать.

Хотя не исключено, что на ланчующихся произвела неизгладимое впечатление... обыкновенная вода. Дело в том, что в Aquarius вода всегда пребывает в движении, любое возмущение — шаг, выстрел, а может быть, дуновение легкого весеннего ветерка — вызывает на поверхности воды рябь, а то и волны. Более того, обещается, что в различных частях планеты (не будем о сюжете при детях, но там, на поверхности некой новой колонии, мы сражаемся с нежданным врагом) вода будет разной (теплой? густой? красной?). Да что вода... небо, рельеф, растительность, физика и звуки — все будет различаться. Мир, который интересно открывать для себя, — таким хотят сделать Aquarius разработчики.

Стратег Опять же — физическая модель: масса, инерция, сцепление с поверхностью и прочие “понятия” реализованы с должным внимание. Авторы хотят, чтобы мы думали не только о том, как точнее

AQUARIUS

ЖАНР	ACTION/STRATEGY
РАЗРАБОТЧИК	Jack in the Box Computing
ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	www.jackbox.com
ИЗДАТЕЛЬ	не объявлен
ОСОБЕННОСТИ	Честный AI, названный “Стратегом”: никаких “скриптов”, думает сам всегда по-разному. Забавный multiplayer-режим — один генерал руководит разработкой ресурсов и строительством юнитов, остальные игроки сидят в танках и выполняют его приказы. Говорят, будет очень хорошая графика, но пока что-то не очень заметно.
СУТЬ	Наследный принц Battlezone, страдающий от раздвоения личности. То генералом над картой, то истребителем на таран.
ДАТА ВЫХОДА	4-й квартал 2000 г.
ВЕБ-САЙТ ИГРЫ	www.jackbox.com/aquarius/index.html



Это, надо понимать, наша база — несколько зданий, охранные вышки вокруг.



Состав атмосферы явно не земной, но истребители каким-то образом держатся "на плаву". Вооружение — лазер, пулемет и ракеты с самонаведением. Большой привет коллегам из отдела симуляторов.

запустить ракету в юркого врага, но и том, как бы не занесло на скользкой после дождя дороге.

Смущает только одно — пресловутые "скриншоты", называемые в южных провинциях "картинками из игры", вместо того чтобы подтверждать тезисы пресс-релиза о высокодетализированных текстурах, "ленс фларе" и "партикль эффектс", демонстрируют нечто очень среднего качества, а местами — безрадостное и унылое. Скорее всего, авторы просто забыли задействовать все вышеописанные эффекты — все их внимание ушло на отладку "Стратега".

Что такое "Стратег"? Это модуль искусственного интеллекта. Имя собственное он получил за своенравие и нелюбовь к жестко определенным линиям поведения. Пережив все заботы по созданию визуального ряда на 3D-акселератор, программисты Jack in the Box Computing заставят центральный процессор вашего компьютера думать над тем, как оставить вас же в дураках. "Стратег" якобы не пользуется дважды одной и той же стратегией, каждый раз придумывая для вас новые сюрпризы. AI "Аквариуса" готов построить базу в любой точке карты из любых доступных материалов, он сам находит ресурсы, он сам разрабатывает план победы. Никаких скриптов, только слепая воля к победе и большие миллионы транзисторов на одном кристалле. Мы трепещем.

Генерал Об интерфейсе управления — как именно будет организовано управление юнитами — пока ни-че-го. Одни общие слова, а жаль — это важно. Зато кое-что нам рассказали про многопользовательский режим. Помимо одиночной и командной игры с многочисленными электронными оппонентами предусмотрен "генеральский" режим. Это когда в команде людей есть один "генерал", который единолично занимается добыванием ресурсов, строительством и распределением сил, а все остальные "человеки" — сидят по танкам, роботам и глайдерам, руководя небольшими отрядами. "Генерал" же, наблюдая картину боя со стороны, дает своим подчиненным ценные указание: "лети туда-то, помоги такому-то, куда прешь, кретин".

Имеют право? Крепкий середняк без права на известность? На счету португальской команды — одноклеточный сайдскроллер Guimo (1997), отмеченный журналистами за превосходный AI и качественную графику. Достаточный ли это опыт для создания лучшей в мире action/strategy? Мы узнаем об этом лишь в конце 2000 года.



Экран стратегического планирования. Принцип работы интерфейса управления не совсем понятен, а графика кажется мне несколько примитивной.

В двух словах

Прощайте, "Аллоды"!

НЕ ВОЛНУЙТЕСЬ, ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ. Не волнуйтесь! С известной вам стратегией/РПГ все в полном порядке (можете сами проверить, заглянув на www.nival.com/rus/evil_info_r.html — цветет и пахнет) и пребывать в таком состоянии она будет примерно до конца августа, когда назначен релиз. Но вот со знакомым десяткам тысяч игроков именем авторы решили расстаться.

Причин тому несколько, одна краше другой: это и <вырезано по соображениям секретности>, и <вырезано по соображениям государственной безопасности>, и даже <вырезано просто так>. К тому же правами на "Аллоды"TM владеет вовсе не "Нивал" с "1С", а <cenzored принципиально>, и платить деньги за шесть маленьких букв почти посторонней компании — увольте.

Так что не дергайтесь, милые, увидев незнакомую игрушку с до боли знакомыми скриншотами. Не психуйте. В "Нивале" о вас помнят и заботятся. Уже объявлен конкурс на лучшее название для бывшего "Возрождения", который продлится ровно до 15-го марта и принять участие в котором сможет любой желающий...

Как, уже начало апреля? Так мы ведь и говорим: не дергайтесь. Поезд уже ушел. Журнал сдавался в печать раньше, а выйдет намного позже этого знаменательного события. Впрочем, .EXE всегда славился своей любовью и вниманием к читателям, поэтому мы, посовещавшись, решили: а) проинформировать вас о новом названии игры, как только оно будет выбрано, и б) закинуть в "Нивал" пару своих предложений (УЧУ и читатели едины, ведь так?). Например: "Коллоды 3: Подтасовка". Или "Ыдолла 3: Вознаграждение". А вообще-то сбором редакционных перлов занимается Андрей Ом, так что закидывать письмами прошу его. Всем ответит.

P.S. Кстати, на Западе игра будет издана компанией Ravensburger Interactive Media GmbH в сентябре 2000 г. Под названием Evil Islands. Они же, сирые, так до сих пор и не поняли, что же это за зверь такой — "Allods". На оленя вроде бы не похож...

Михаил **СУДАКОВ**

Однако, тенденция...

Души погибших танков

Я не знаю, кому принадлежит афоризм "Вертолеты — это души погибших танков". Но сказано изящно, тут двух мнений быть не может.

И изящно вдвойне, если речь идет о Gunship! (бывш. Gunship III). Стоит напомнить, что ноги у этого изделия растут прямехонько из другого славного майкропрозовского сима под названием M1 Tank Platoon II. Более того, Gunship! будет стыковаться в онлайне с продолжением M1TP2, которое будет называться просто и изящно — Tank Platoon!.

О главном скажем сразу. Ми-28Н продолжает свое триумфальное шествие по планете. В Gunship! он будет действовать наравне с "Лонгбоу" и "Тигром". В оффлайне. Причем его главным оружием станут не "Атаки" (как в Apache Havoc), а "Вихри". В результате чего дальность удара возрастет с шести до десяти километров. По крайней мере должна. А "Лонгбоу" получат на вооружение "Сайдвиндеры" — в качестве довеска к "Стингерам". Но все это к слову.



Вот такие здесь деревья.

Самопожертвование

В том, что касается авионики. Вообще, нужно говорить о новой тенденции: всякие технические нюансы (в первую очередь те, что касаются различных режимов работы бортового оборудования) приносятся в жертву новому идолу: всеобъемлющему и правдоподобному изображению происходящего на поле боя. Так и здесь. "Живых" кнопочек на приборных панелях будет совсем немного. А может быть, и вовсе не будет. Но зато Т-90 будут оснащены вполне работающими "Аренами" (все знают, что такое "Арена"? — такая танковая примочка, которая сбивает противотанковые ракеты; впрочем, при желании из нее можно шарахнуть и по вражеской пехоте, если таковая подберется слишком близко). Плюс другие сугубо наземные детали — к примеру, усовершенствованный расчет баллистики снарядов в танковых боях. Если подкалиберный не пробьет броню, то срикошетит под правильным углом. И это будет хорошо заметно визуально.

Ну и продвинутая наземная тактика. Танки могут для разнообразия подавить вражескую пехоту гусеницами. Легкие подразделения вовсю маневрируют. Тяжелые вертолеты могут высадить десант где-нибудь в неожиданном месте. Это еще не все.

Почему тенденция? В этом году нам светит перспектива заполучить три вертолетных симулятора. И по крайней мере в двух из них (Gunship! и Team Alligator) акценты расставлены именно таким образом.

А еще одно нововведение просто пугает: миссии будут начинаться и заканчиваться в воздухе! Причем все!

Когда количество напуганных увеличилось до опасной отметки, разработчики объяснили, в чем тут дело. Оказывается, такое влияние оказал вертолетно-танковый multiplayer. И в самом деле. Если сделать ОЧЕНЬ БОЛЬШОЕ поле боя, такое, чтобы до линии фронта надо было лететь с полчасика, то онлайновые танкисты успеют завершить свои разборки и без вас. Если же выстроить FARP непосредственно на поле боя, то результат окажется еще более печальным: вам на голову обрушится энное количество гаубичных снарядов еще до того, как вы раскрутите винт.

Вот такие компромиссы. Черт его

GUNSHIP!

ЖАНР: СИМУЛЯТОР УДАРНОГО ВЕРТОЛЕТА

РАЗРАБОТЧИК: MicroProse

ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА: www.microprose.com

ИЗДАТЕЛЬ: Hasbro

ВЕБ-САЙТ ИЗДАТЕЛЯ: www.hasbro.com

ОСОБЕННОСТИ

На первом месте здесь стоит реалистичное изображение поля боя — со всеми мыслимыми нюансами и возможностью стыковки с грядущим танковым симулятором. Ради этого авторы пошли даже на такую ересь, как начало и завершение миссий в воздухе и ряд абстракций в изображении авионики. И это, кстати, уже тенденция.

СУТЬ

Третье измерение Tank Platoon. Принесение мелочей в жертву Большой Картине. И все это на фоне эффектно рвущихся "Вихрей" и "Хеллфайров".

ДАТА ВЫХОДА: 2-й квартал 2000 г.

Андрей "Хорнет" **ЛАМТЮГОВ**

знает, во что это выльется.

Вращение разных предметов

Летная модель дошлифовывается прямо сейчас, as we speak. Как всегда, к делу были пристегнуты настоящие вертолетчики. Вертолетчики в целом одобряют.



Дымный след теперь не такой, как на ранних скриншотах.



Вообще-то на такой высоте лучше не летать. Убьют.

Но самое интересное здесь — взаимодействие пилота и огневого оператора. Мы, собственно, и раньше знали, что можно будет занять место "огневика" и уже не вылезать оттуда, а только отдавать команды пилоту. Но не знали, в каком объеме это будет реализовано... Команд много. Очень много. Причем некоторые из них довольно "интеллектуальны". К примеру, пилоту можно приказать найти укрытие. И он найдет. Вот так и делаются лихие маневры и подскоки из засад.

Ну и конечно, есть ведомые. Тоже со своим списком команд. Будем надеяться, что они не будут изображать из себя камикадзе. Как показывает практика, AI для умного ведомого создать все-таки можно — взять хотя бы второй "Лонгбоу".

Наконец, будет возможность вызывать на цели артогонь. Это выполнено примерно так же, как и в M1TP2. И прекрасно, ничего лучше и не требуется...

Раз уж речь зашла о подчиненных... Будет и "менеджмент", и рост опыта. Говорят, что это организовано точно так же, как и в M1 Tank Platoo II. Или, если смотреть в корень, как в Gunship 2000 — рост профессионализма можно стимулировать при помощи наград и повышений в звании. Дашь человечку "Серебряную звезду", а он в ответ на это из professional становится excellent. Ну разве не чудо!

И последнее замечание. Русская речь будет. Интересно, какая. В нашем деле мало говорить без акцента и с выражением.

Березки — по отдельности и скопом

Напомню, что мы имеем дело с ударным вертолетом. В переводе на "нормальный" язык это значит, что увидев поле боя без строений и деревьев, мы вправе вскричать что-нибудь типа "нас кинули!". Потому что первое правило ударно-вертолетной тактики звучит, как "огородами, огородами".

Видимо, кричать не придется. "Плотный лес" не исчезнет как таковой, но отдельно стоящих деревьев будет много. Достаточно для того, чтобы между ними можно было спрятать, к примеру, танковую колонну. Или укрыться самому. "Совокупности веток и листьев, торчащие из одного места" (если пользоваться терминологией "наших военных кафедр"), не только загораживают собой всякие объекты, но еще и влияют на прохождение инфракрасного излучения и радиоволн (будем помнить, что два из трех главных героев Gunship! оснащены радарами). Влияет это, разумеется, не только на видимость, но и на применение оружия — у противотанковой ракеты появляется хороший шанс садануть в некстати выскочившее на дорогу деревце.



Старый знакомый — Ми-28Н.

С домиками та же самая история. Загораживают.

Ну и как оно все...

Осталось сказать только о том, как это все нарисовано. Или, точнее, будет нарисовано. Понятно, что к вертолетному симулятору требования особые, поскольку летаем медленно и низко. Да еще периодически приходится вглядываться в через всякие штуки, которые дают сильное увеличение.

А что, см. скриншоты — недурно. Судя по максимальным требованиям (так, чтобы все летало в полной детализации и с максимальным разрешением, которое здесь составляет 1600x1200x32 бита) — еще более неплохо: нам рекомендуют PIII-800, 256 мегабайт памяти произвольного доступа... и GeForce. Надо подумать...

А с другой стороны, чего тут думать? Да, конечно, речь идет всего лишь об усовершенствованном engine от M1TP2. Но очень уж хорошо его усовершенствовали. В дополнение к более детальной прорисовке объектов мы получим всевозможную метеорологию — дожди и туманы. Ограничения по видимости будут четко дифференцированы: то, что нельзя увидеть простым глазом, можно будет разглядеть, скажем, в инфракрасных лучах.

Опять же, воля бога проявляется в мелочах: будет хорошо видно, как ракеты сходят с пилонов — именно сходят. А если привести в действие уже упомянутые инфракрасные приборы, то именно выхлопы на такой картинке будут светиться ярче всего. Что, кстати, заметно на соответствующем скриншоте. Пустячок, а приятно.

Возвращаясь к напечатанному

Однако, тенденция... Все, конечно, закономерно: чем мощнее становится техника, тем больше объектов можно изображать. Добрались и до поля боя в целом. Впрочем, до него давно уже добрались, вопрос лишь в детальности имитации.

Но жертвовать чем-то для достижения общей масштабности — это очень интересный симптом. Раньше такого в нашем симуляторном цеху не было.

Осталось только проследить судьбу Gunship! и Team Alligator и посмотреть, чем они окажутся — первыми ласточками или тупиковой ветвью эволюции.

Лично я предпочитаю первое. Не люблю тупиковые ветви. Да еще такие, выхода которых с нетерпением

Артур и все-все-все

Многопользовательская сага в лучших традициях островного королевства

Круглый Стол, рука с мечом в озере, замок Камелот — все это в прошлом. Еще недавно по красивым зеленым холмам Англии скакали благородные лорды во главе со своим королем Артуром, кипели эпические баталии, а народ страшился волшебника Мерлина. Увы и ах, эти времена миновали. Артур и рыцари Круглого Стола мертвы, сказка Джеймса Риордана (James Riordan) окончена. Брошенную на печальном аккорде историю подхватывает фирма Mythic Entertainment.

Неужели вы никогда не задумывались о том, что же произошло в славной Британии после уничтожения Камелота и его обитателей? Неужели волшебство исчезло в один миг, а неспокойные жители Королевства незамедлительно принялись строить корабли и возить на них чай из Индии? У Mythic есть некоторые идеи на этот счет — и у вас хорошие шансы стать частичкой истории. А может быть, и легенды.



Я низвергну тебя в прах, о исчадие ада! Сэр скелетон, разрешите нанести вам смертельную рану.

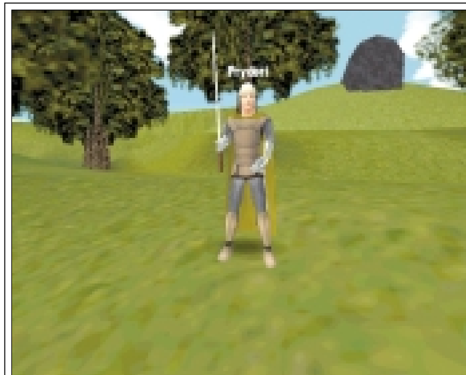
Загнать несчастных пиктов!

Уже само название новой многопользовательской ролевой игры от Mythic говорит о многом. Dark Age of Camelot повествует о противостоянии трех культур, трех мощных древних наций в борьбе за господство над Англией. Ослабевшие бритты не в силах остановить натиск северных варваров, викингов, и противиться темной магии диких кельтов, выходцев из Ирландии. В результате нынешняя Шотландия становится ничейной, пограничной, зоной между тремя мощными лагерями.

Для начала вам предложат определиться с выбором родного племени. Что вам ближе — высокомерие бриттов, примитивная мощь нордов или темные души кельтов (конечно, кельты! — дружно вопит редакция Game.EXE)? Каждое племя будет гарантированно обладать характерными физическими данными, уникальной культурой, обычаями и, разумеется, умениями.

Mythic, ответственная за релиз уже одиннадцати чисто онлайновых проектов, самые известные среди которых Spellbinder, Aliens Online и Darkness Falls, смешала сразу несколько стилей игры. Пользователь создает собственный персонаж и развивает его качества, охотясь на монстров в специальных зонах для "молодых". Эти об-

Меч, рыцарь, камень. Эти три предмета прочно связаны с бритонской мифологией.



Dark Age of Camelot

Жанр	Онлайновая РПГ
Разработчик	Mythic Entertainment
Издатель	не объявлен
Суть	Англия времен короля Артура, кельты, викинги, темная магия и средневековый Capture The Flag. Многопользовательская ролевая игра.
Особенности	Отказ от слегка приевшейся фэнтезийной тематики и традиционного способа формирования классов и характеристик героев. Характерные, потрясающе красивые пейзажи Туманного Альбиона и романтика средневековья. Хочется стать пиктом.
Дата выхода	не объявлена
Веб-сайт игры	www.mythicgames.com/gamescamelot.html
Веб-сайт разработчика	www.mythicgames.com

Александр ВЕРШИНИН





Ричард Два Ножа и его личный мост. Эстамп времен Мерлина.

Я, Мортис Фуенте Санчес, направляюсь в свою скромную келью дабы помолиться господу нашему, Mythic.

ласти охраняются специальными NPC guards, призванными не допустить к молодняку матерых, испытанных в боях противников из враждебного племени. Чуть повзрослев, персонажи перебираются в подземелья. Здесь приветствуется совместная работа в партии. Для убежденных одиночек в Dark Age of Camelot предусмотрены NPC-наемники, за определенную мзду заменяющие живых напарников. И лишь войдя в силу, герои перемещаются в неспокойные уголки Шотландии, где вносят свою лепту в баталии PvP (Player vs. Player). География расположения племен рассчитана таким образом, чтобы воины всех трех народов встречались именно на нейтральной территории. Там они обретают отличную возможность освоиться с тонкостями ведения боя с живым противником, а также получают представление о достоинствах и недостатках своих кровных врагов.

Что дальше? Самые терпеливые и увлеченные начинают участвовать в клановых войнах. Мощь всех народов построена на обладании определенными сакральными артефактами. Это следующая цель, вожделенный объект охоты для мощных партий опытных персонажей. Прежде ролевая игра превращается в средневековое подобие Capture The Flag, когда команды противника пытаются одновременно сохранить в безопасности собственные "реликвии" и собрать как можно больше чужих. Чем больше артефактов у племени, тем сильнее его влияние, тем больше территория. За каждую PvP- или CTF-акцию удачливые игроки смогут получать специальные experience-очки и даже титулы для своих любимых альтер-эго.

К скалистым берегам?

Второй вопрос, всегда волнующий потенциального онлайнового ролевика: как дела со skill'ами? Если одним словом, то "оригинально". Так как Dark Age of Camelot не базируется ни на одном из известных фэнтези-сводов правил, дизайнеры дают волю воображению. Для начала из строя были удалены так называемые "trade skills", не связанные с боевой системой умения, предназначенные исключительно для повышения финансового положения персонажа. По заключению разработчиков из Mythic, хлебопечение и землерыхление никак не сочетаются с престижной "должностью" героя, рыцаря и воина вообще. Вместо этого молодые псы войны смогут вступить в одну из ремесленных гильдий и посвятить некоторое время изучению искусства ухода за оружием, изготовления и улучшения боевых качеств оружия и брони (они даже катапульты научатся делать!).

Скуластые англосаксы обожают кэмпинги.

Что касается основных боевых характеристик, воинских или волшебных, они доступны любому персонажу. Другое дело, какое количество XP-очков придется тратить на их развитие. Воякам крайне сложно постичь премудрости магических ритуалов, тогда как нежные руки волшебника не слишком годны для владения оружием. Изначальный выбор класса героя будет определять круг более простых и более сложных для изучения умений, только и всего. При желании, достигший вершин в магическом ремесле может спокойно вкладывать свои дальнейшие труды в развитие способностей фехтовальщика — было бы время и ресурсы.

Организация боя в игре обещает быть крайне похожей на образец из Everquest. От вас требуется подать сигнал к атаке, а специальный скрипт сделает все остальное. Как и в EQ, герои могут приобретать специальные боевые приемы и атаки, которые вы сможете применять по собственному усмотрению.

Зато система квестов окажется более гибкой. Практически каждое задание состоит из нескольких этапов-шагов; части квеста подбираются случайным образом из специального списка. Так что вероятность охоты сразу пятидесяти славных кельтов за одним несчастным горшочком верескового меда крайне мала. Скорее вам поручат добыть глубокую тарелку меда, вашему другу — лохань, а Биллу из Канады целое ведро тягучего целебного состава.

Dark Age of Camelot находится в самом начале своего нелегкого пути к релизу. Многое меняется, уточняется. Mythic пока не называет даже имя издателя, хотя недавно стало известно о слиянии компании с Abandon Entertainment — разумеется, в целях "улучшения качества разработки и дизайна онлайновых многопользовательских игр". Пожелаем им удачи.



Оскоромились

Андрей **ОМ**

Talonsoft поступилась принципами

Наши отношения с варгеймами и лично с компанией Talonsoft колеблются в диапазоне от сложных до отвратительных, перерастая иногда в братоубийственную внутриредакционную ссору с Хорнетом. И вот свершилось — не вынеся издевательств журнала Game.EXE, гексагональные ортодоксы издают невменяемо красивую (!) трехмерную (!!) RTS (!!!) по имени Dogs of War. До этого у них был Tzar, но это не считается.



Пролетая над Череповцом…

Фудзи священная. Обезьяны под ней разборку ведут.

Бывшие обезьяны и Примус-4

Не знаю точно, но готов спорить — у Silicon Dreams были большие проблемы с каким-нибудь Королевским обществом охраны приматов при дворе Ее Величества. Оное общество, очевидно, недвусмысленно дало понять игроделателям, что производство RTS под названием WarMonkeys совершенно недопустимо. Показывать детям массовую гибель братьев-наших-меньших решительно нельзя. Вот людей — это можно, это пожалуйста. Так, наверное, и приключилась мутация: WarMonkeys превратились в Dogs of War, причем ни собак, ни обезьян в игре не будет. Почти марксистско-ленинская диалектика, однако.

Вместе с тем игра осталась тем, чем задумывалась: Action Tactical Game (очередное, как видите, жанровое определение) с сильной оглядкой на Ground Control и изделия Rage как образцы патологической пиромании и буйных спецэффектов, вступающих в неуставные отношения с сетчаткой любого глаза. Красоты со скриншотов ПОЧТИ сравнимы с обожаемым HW (вру, конечно. Далеко им до HW), инверсионные следы ракет выглядят на твердую десятку по пятибалльной шкале, каждая из particles является источником света, если вы понимаете, о чем я. До чего ты докатилась, фирма Talonsoft?!

Да, кстати. War Monkeys все же будут в игре — собственно, это бригада элитных дрессированных наемников (людей, людей), которыми мы и будем управлять. А дело будет происходить на окраинной планете Primus IV. Похоже, все приличные имена уже разобрали: вот, например, у наших соперников имеется вполне симпатичное, в меру пафосное и звучное название The Imperial Order. А мы — мартышки. Ах да, еще на планете водится… инсектоидная

Dogs of War

Жанр: Tactical action

Разработчик: Silicon Dreams

Веб-сайт разработчика: www.sdreams.co.uk

Издатель: Talonsoft

Веб-сайт издателя: www.talonsoft.com

Особенности: Умопомрачительные инверсионные следы, три расы (в числе которых, их мать, инсектоиды), сражения в городской черте, эпический размах происходящего.

Суть: Бывшие WarMonkeys: трехмерный неимоверно красивый тактический action. Основные ориентиры — Grrround Contrrrol, Myth и цветомузыка а-ля Expendable.

Дата выхода: не объявлена





Все очень мило, но как им удалось затащить туда танк и что в это время думают соседи снизу?

Если бы вы не знали, что это, то могли бы подумать, что миротворческая операция на Гавайских островах, правда?

раса, за которую при определенных усилиях с нашей стороны дадут поиграть.

Дурдом номер тринадцать.

Photek: Modus Operandi

Баланс в наших краях всегда почитался животрепещущей проблемой. То, как обещают решить ее в Silicon Dreams, звучит скучно до зевоты, но может оказаться весьма действенным вариантом: так, имперские войска будут сильно продвинуты в техническом отношении, но малочисленны (совершенно правильно, протоссы), War Monkeys — в меньшей степени оснащены последними наворотами, но более многочисленны и мобильны (ну чистые terrans, даром что мартышки!), а насекомообразные Mantai могут похвастаться коллективным разумом и славными хитиновыми клешнями (ну а это кто у нас, дети?..). Да, еще Mantai будут стрелять иглами и прочей кислотой — лучше даже не думать, каким конкретно образом они собираются это делать. Идеи, конечно, носятся в воздухе, но, воля ваша, не до такой же степени!

Ну ладно. Зато пешие юниты (весьма мелкие и невзрачные, надо заметить) смогут похвастаться motin capture, всего типов войск будет порядка 35 штук, и в каждого подчиненного можно будет вселиться и наставить его на путь истинный. Здрасьте, приехали. Корявые ужасы Machines, бездарная гибель Uprising 2 и вырождение великой игры Battlezone ничему не научили этих людей. Вот вырасту большой, буду вести мастер-класс на тему “Чего НЕ НАДО делать, разрабатывая RTS”, и темой самого первого занятия будет “Губительность вида от первого лица для здоровья потребителей и благосостояния разработчиков”.

Помимо канонических пустынно-полярно-равнинных ландшафтов будут иметь место бои в городской черте с полностью разрушаемыми домами и прочими вкусностями. Масштаб — до 200 юнитов с каждой стороны, площадь среднестатистической карты — 10 квадратных километров. Я тут не поленился, скачал отвратительного качества avi, и единственное, что там можно было разобрать, была возможность лупить из главного танкового калибра на дальность, превышающую дистанцию визуального контакта. Это что-то феерическое: такой, знаете ли, пляж, у кромки прибоя кучкуются танки, вдруг с близлежащего острова, откуда-то из зарослей, по широкой дуге, светящийся снаряд с феерическим инверсионным следом — БАМММ! — земля дрожит, все взрывается, следом за ним еще и еще... Красиво. Умеют, когда захотят, даром что при участии, эх, ма, Talonsoft.

Далее. Введено тактическое планирование: перед началом каждой миссии мы сможем обозреть карту местности, обратить внимание на предполагаемые места скопления бандформирований и решить, какие из имеющихся в наличии войск примут участие в потехе. А еще будет возможность перед началом миссии указать Entry Point, куда, собственно, и предстоит высаживаться.

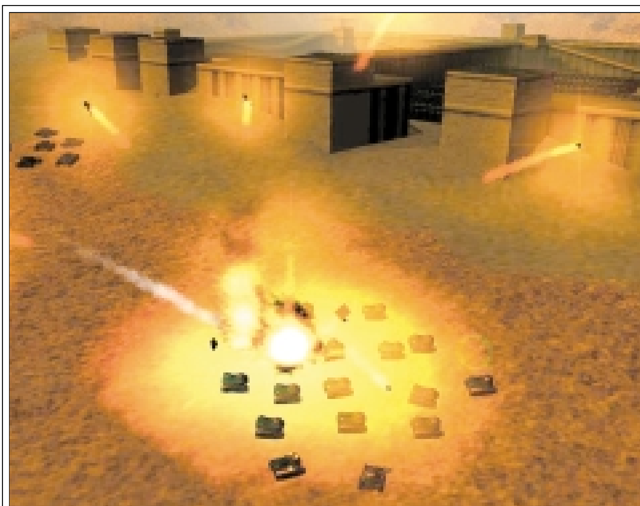
Но Совесть не обмануть

PR-менеджеры из Talonsoft встряхнулись. Читать их реляции по поводу DoW — одно удовольствие. Там есть такое: “This is groundbreaking [пионэрский] experience”. Там есть даже такое: “This is the future [будущее] of wargaming”. И еще такое: “No doubt [сомнений] about it”. Команда Silicon Dreams отныне будет работать в тесном сотрудничестве с нашей любимой The Ultimate Wargame Factory — в частности, подписан договор о предоставлении продвинутой версии движка DoW для следующего, пока не анонсированного, но уже пошагового проекта Talonsoft. Конечно, их проклянут ортодоксы — но жанр выходит из глубокого обморока, и это прекрасно.

О, а кстати, вы знаете, что автор классической серии Operational Art of War Норм “Фельдмаршал” Когер (Norm Koger) проболтался недавно на одном андерграундном форуме, что в его Operational Art of War III тоже будут заигрывания с трехмерьем и цветным динамическим освещением?

Ну вот, теперь знаете.

Bomb the bass. Именно так и это и называется.



Новая любовь

Александр **ВЕРШИНИН**

Troika Games рисует райские кущи

Мы верим. Триумвират, стоящий во главе идеально новенькой компании Troika Games, намазывает обещания так густо, так сладко, что не поддаться на очевидную рекламную кампанию невозможно. Пару лет назад равную по силе и обаянию атаку проводила BioWare перед своим первым РПГ-релизом, Baldur's Gate. Конечный продукт, разумеется, оказался не соответствующим по классу своему двойнику, рожденному в воспаленных от ожидания и посул умах ролевиков.

Однако история повторяется. Очередные одаренные ребята рассказывают нам то, что мы хотели бы услышать и уж тем более попробовать на вкус. Идея слишком хороша, чтобы достичь релиза без ощутимых изменений. Концепция слишком глобальна, чтобы быть воплощенной в одной единственной компьютерной игре. Да что говорить! Оцените, коллеги.

Arcanum: Of Streamworks & Magic Obscura

Жанр РПГ

Разработчик Troika Games

Веб-сайт разработчика www.troikagames.com

Издатель Sierra Studios

Особенности
Игра Arcanum как таковая является одной большой убедительной особенностью. Лишь представьте себе эльфа во фраке и при бабочке или орка с винтовкой. Или попытайтесь понять суть конфликта магии с технологией. Или представьте себе, что у вашего персонажа появился параметр "Beauty". Достаточно?

Суть
Люди, ответственные за идею и создание первой части Fallout, снова делают ролевую игру. Знакомый изометрический вид, нелинейная сюжетная линия, два боевых режима и, на этот раз, multiplayer!

Веб-сайт игры www.sierragames.com/games/arcanum/home.html

Веб-сайт издателя www.sierrastudios.com

Дата выхода 2000 г.



Fallout и ничто иное! Внешнее сходство поразительно, не так ли?

Торжество интеллекта

Можно даже не наклеивать на Arcanum бирку "Fallout". Полагаю, это факт очевидный. Знакомый (до боли) по стилю изометрический спрайтовый движок, характерный дизайн интерфейса, меню inventory. Игра новая, но вызывает легкое приятное покалывание дежа-вю где-то в глубинах мозга. Если бы Interplay когда-нибудь решилась сделать prequel к своему бессмертному постапокалиптическому хиту, он выглядел бы в точности как Arcanum. Но это лишь внешние эффекты, самое главное внутри.

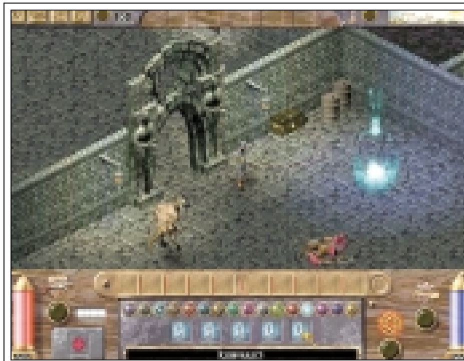
Для затравки разработчики Arcanum популярно объясняют суть конфликта технологии и магии. Сначала обязательно попробуйте найти более или менее логичное объяснение самостоятельно. А теперь сравните — в любом случае будете приятно удивлены.

Итак, магия и технология несовместимы в принципе. Ударение на последнее слово. Почему? Технология основывается на использовании и соблюдении законов физики. Магия является антитехнологией, то есть занимается прямым и последовательным нарушением всех основных правил науки. Левитация просто отрицает закон Всемирного притяжения, lightning bolt искусственно собирает электроны в сгусток и отправляет их в таком виде к цели — вне зависимости от того, насколько велик потенциал электромагнитного поля в обозначенной магом точке. Телепортация утилизирует такую важную физическую штуку, как расстояние — просто переносит мага в нужную ему точку за долю секунды, и все! Причем все эти "чудеса" совершаются исключительно за счет человеческой силы воли, кое-где называемой смешным словом "мана". Красиво, правда? (После написания этих строк я провел битых десять минут в попытках заставить материализоваться и швырнуть в соседского пуделя хотя бы завалящий firebolt. Бесполезно, на мне слишком большой технологический потенциал. О чем это я? Читайте дальше.)

Так вот. Продолжение изящного про-научного прогона от Troika Games. Как вы уже поняли, магия и технология не переносят друг друга по очень простой причине: они диаметрально противоположно подходят к одним и тем же сформулированным физиками законам. Дабы досадить друг другу как можно боль-



У друзей Астерикса небольшая вечеринка. Они еще не знают, что скоро нагрянет патруль скелетов...



Шот демонстрирует кое-что интересное. А именно, интерфейс с 16 магическими школами и 5 уровнями заклинаний.

ше, они накладывают на каждого человека свой отпечаток, ауру, потенциал. Каждый персонаж Arcanum начинает новую игру в идеальном балансе между парой противоборствующих стихий. Но чем больше он пользуется магией или изобретениями, тем больше его потенциал склоняется к соответствующей стезе. Находясь в фаворе у магии и питая известное презрение к физике, человек обретает дополнительную мощь при реализации заклинаний, его волшебный меч становится не "+5", а "+20". Класс! С другой стороны, техника в его присутствии начинает вести себя крайне странно. Механические часы перестают ходить, ружья и пистолеты заклинивает. Это одновременно и проклятье и благословение. Ведь он не может воспользоваться "благами" цивилизации — но не могут и другие! Великолепная задумка, согласитесь.

Ах, да. Только что описанная логика обоюдоостра и работает столь же эффективно в противоположном направлении. В присутствии великого изобретателя вроде Леонардо Да Винчи fireball'ы тухнут сами собой, маги начинают телепортировать себя в шкаф, а не в сауну, и так далее. То есть в любой схватке имеет значение не только количество боеприпасов или "запас воли" мага. Теперь в расчет берется и чистота потенциала того или иного индивидуума. Немного подумав, вы поймете, что это описания AD&D-параметра "Luck". В явном виде "удача" отсутствует в Arcanum, она эволюционировала от бесполезной (для многих, но не для меня лично) цифры в углу меню до очень интересного реального воплощения в боевой системе. Овация. Пионеры. Цветы. Мой убедительно-одобрительный кивок в сторону Troika. Умы!

Пиршество продолжается

О концепции воплощения в компьютерной ролевой игре идеи двух конфликтующих друг с другом классов, "технолога" и "мага", поговорим в следующем номере. Быть может, указанная тема заслуживает даже отдельного пристального взгляда в колонке. Посмотрим. А пока еще несколько примеров виртуозной дизайнерской мысли.

Вы знали, что Arcanum будет использовать сразу два боевых режима, походовый и в реальном времени? Как правильно указывают сами разработчики, оба подхода к проблеме имеют равные права на существование. Кто-то любит быстрые потасовки Diablo, а кто-то предпочитает просчитанные шахматные партии Fallout. В любом случае вы сможете сочетать оба стиля и в любой момент переключаться из одного режима в другой. Да, это известное решение, его используют хотя бы даже в серии Might & Magic от New World Computing. Вопрос в том, как лучше всего сбалансировать оба режима — чтобы они были абсолютно равноправны, а переключение между ними не стало читом. И снова неплохой образчик конструктивного мышления. Связующим звеном стал один из параметров создаваемого пользователем персонажа, а именно Dexterity. Он напрямую связан с характеристикой Speed, в свою очередь определяющей количество action points в походовом режиме и скорость выполнения любого действия в режиме реального времени. "Мы буквально подстраиваем animation frame rate, количество кадров в секунду на персонаж, под его собственный Dexterity!" — скромно признаются авторы. Насколько это правильно, покажет релиз. Но звучит отменно.

Маленький заключительный пасс? Легко. Так, Arcanum будет иметь два абсолютно разных мира для single player- и multiplayer-режимов игры. Последний отличается сравнительной компактностью, специально сконструированными для многопользовательской игры квестами и обилием расположенных неподалеку друг от друга подземелий. Сетевая Diablo чрезвычайно популярна в Troika Games. Настолько, что здесь решили сделать сетевой режим Arcanum похожим по стилю на хит от Blizzard — благо, что движок позволяет претворить подобный каприз в жизнь без особых проблем.

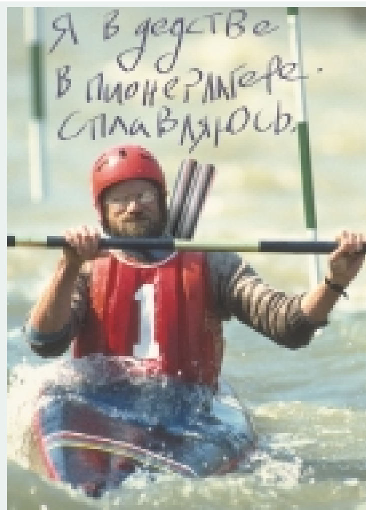
Нравится ли вам перспектива встретить более двух сотен монстров? А как насчет возможности набрать партию в двенадцать (дюжину!) NPC, которая будет преданно защищать вашего героя денно и нощно? Знаете, чем ограничивается количество спутников мага с очень плохой репутацией? Исключительно количеством заклинаний, которые он может одновременно удерживать активными. То есть реализуем пять Mind Control spell'ов, и у вас появляется почетный эскорт из пяти слепо повинующихся вам бодигардов.

Подобные приятные мелочи можно перечислять очень и очень долго. Мы продолжим это увлекательное занятие, но, увы, в следующем номере.

Броня, меч, рогатый шлем — все как у людей. А вот за пазухой пара пистолетов, причем один из них многозарядный.



Господин **ПэЖэ**



ФИНАНСЫ ПОЮТ РОМАНСЫ

Продолжаем разговор

Те, кто еще не окончательно потерял память и/или прошлый номер журнала, до сих пор ждут рекламы в "Демках от ПэЖэ". Глядишь, рано или поздно дождутся — всякое бывает в этой жизни. А я хочу довести благое дело до конца и продолжить, а если повезет — то и закончить, разговор о деньгах.

Шуршащие бумажки, звенящие монетки, щелкающие циферки и потертые магнитные полоски — такие разные, но такие одинаковые… Суррогат успеха. А может, и не суррогат вовсе? Может, отныне деньги — это и есть успех? Вон, посмотрите на Билла Батьковича Гейтса: чем не успех? Это же такие интересные занятия: поехать в Россию, подержаться за ручку почти каждого нашего политика, схлопотать тортом по мордасам, потаскаться по судам… Счастье, да и только!

Наверное, не стоит примерять ботинки Билла и думать, куда бы потратить его гигабаксы. Занятие, безусловно, полезное для тренировки воображения, забавное (все, надеюсь, помнят, что поднимать с пола найденную стодолларовую купюру Биллу просто невыгодно: за эту секунду на его банковском счету прибавится куда больше), даже в чем-то утешительное (богатые тоже плачут, а?). Но главное, разумеется, в другом. Деньги интересны нам не только сами по себе, но и в отношении к играм жанра action.

…"НАКОПИТЬ И МАШИНУ КУПИТЬ", КАК СОВЕТОВАЛИ ПЛАКАТЫ В СОВЕТСКИХ СБЕРКАССАХ…

Kingpin как признак смерти жанра

Итак, вернемся в золотое прошлое. Деньги были (их придумали чуть раньше), компьютеры тоже уже были, хотя и непохожие на сегодняшние, даже игры — и те появились и успешно развивались. А вот деньги в играх отсутствовали, как класс. Не во всех, конечно, какой-нибудь "Президент" с оптимистичными предложениями игроку продать сотню-другую подданных в рабство, дабы расплатиться за зерно для голодающих, родился именно тогда и положил начало нынешним стратегиям и разнообразным вариациям на тему SimCity.

Но, повторюсь, action'ы денег не касались. На дворе стояли счастливые времена, когда даже сбор золотых монеток и огромных сияющих самоцветов в каком-нибудь платформере не давал собирающему ни-че-го, кроме увеличения очков в таблице результатов.

А потом пришли шутеры. Возможно, потому они нас так и радовали, что хотя бы в одном не отступали от традиций: что подобрал — тем и пользуйся, выбора нет. А потом пришло племя молодое, незнакомое — и начало устанавливать свои правила. Сначала было забавно наблюдать, как они пыжатся и жестоко обламываются, а потом происходящее начало утомлять и раздражать.

Вот конкретный пример: Kingpin. Казалось бы, все так весело: оружие отныне не валяется под ногами, вовсе не обязательно закрывать глаза на проблему его происхождения и на вопрос "почему тот идиот, что его туда затащил, заодно не прикончил всех монстров?". Достаточно заработать денег и заглянуть в ближайший магазин. Как учил нас Раскольников, двадцать старушек — рубль.

И что получилось? Да ничего хорошего, собственно. Началось с очевидного: попытка "накопить и машину купить", как советовали плакаты в советских



Kingpin, родоначальник “капитализации” шутеров.

сберкассах, моментально показала, что отладить экономику авторам оказалось не под силу, а красивую “фичу” вставить хотелось. Ну и, натурально, просто убрали из магазинов все оружие, до которого игрок, по мнению авторов, пока “не дорос”. Простота, которая хуже воровства. Экономить всю дорогу на аптечках, патронах и подарках самому себе только за тем, чтобы обнаружить, что заветной ракетницы тебе не положено, — это обидно.

Кошелек или рефлексы?

Но, в конце концов, фиг с ней, с этой обидной промашкой. Дело не в ней, а в том, откуда у нее растут ноги. Вы когда-нибудь задумывались, как разработчики балансируют свои игры и для чего это нужно? Казалось бы, дай игроку пушку помощнее — и он будет благодарен по гроб жизни. Да ничего подобного, господа присяжные заседатели! Оружие, аптечки и прочее надо всегда выдавать ровно в таком количестве, чтобы жизнь медом не казалась (но и не заканчивалась слишком рано, само собой), иначе игрок всех расстреляет и немедленно заскучает, а это фатально для продаж.

Что происходило раньше? Идиллическая картина, когда дизайнеры уровней полностью определяли, что в рюкзаке у игрока в каждой точке, и делали ему супер-пупер-интересно в любой момент, потихоньку закончилась. Как-то сама собой, никто ее особо не требовал, да и разработчики, кажется, сильно не роптали, что слишком много работы делают. Но случилось, и теперь уже неважно, как именно.

Отныне и вовеки игрок сам определяет, что ему нужно от жизни. Накопил мегабакс, отстрелив стотысячную по счету мелкую зверушку, — и смело покупает в самом начале игры Смертельный Уничтожитель СУ237 С Ядерной Накачкой, после чего на каждом уровне делает один выстрел — и проходит на следующий. Весело? Да, первые три-четыре раза. А потом скуууучно, но не выбрасывать же ТАКУЮ пушку...

В итоге мы получили что-то странное: в любой точке игры игрок либо слишком слаб, либо слишком силен для окружающего. Только самые умные способны поддержать себя в “идеальной форме”, не покупая лишнего, но и не умирая через каждые три метра.

Ролевики, гоу хоум!

Получилось что-то вроде имитации плохой РПГ, где игроку уже дали свободу, но забыли объяснить это и ему самому, и окружающей среде. Там, где речь идет о развитии персонажа, исследовании мира и прочих высоких материях, деньги еще как-то можно впихнуть без особых последствий (впрочем, что это я? все помнят, как от скуки мостили золотом площади к концу Diablo? ничего себе, “без последствий”!), а там, где от выбора оружия зависит результат каждой встречи с монстром, деньги убивают главное: баланс.

А как вы думаете, к чему приведут деньги, появившиеся в жанре action? Пишите, pg@game-exe.ru – ящик большой, что угодно выдержит...

Увы, повлиять на ситуацию уже вряд ли возможно. Деньги пришли — и остались, как это им свойственно и в реальной жизни. Можно только попытаться придумать что-то снимающее хотя бы самые худшие последствия.

Например, можно вместо уровней с монстрами фиксированной силы соорудить здоровенный мир и позволить игроку свободно там перемещаться, зарабатывая как угодно. И поселить в этом мире отдельные сборища монстров разной силы, чтобы игрок выходил на противников в тот момент, когда почувствует себя достаточно сильным. Собственно, вспомним тот же Fallout: так и сделано. Иди куда хочешь, бейся с кем хочешь, можешь вообще сразу закончить игру, если знаешь, куда именно надо идти, и способен там победить. Но в большинство мест никто в здравом уме не пойдет, пока не накопит сил и умений.

Альтернативный вариант: попытаться динамически подстраивать силу монстров под оружие, которое есть у игрока. Скажем, купил он тот самый СУ237, и вместо безобидных сержантов на него будут в тех же количествах выскакивать кибердемоны. Чем не компенсация за ретивость?

А как вы думаете, к чему приведут деньги, появившиеся в жанре action? Пишите, pg@game-exe.ru — ящик большой, что угодно выдержит...

Kingpin: так закалялась шваль.



Андрей “Хорнет” **ЛАМТЮГОВ**



ПРЯМАЯ ТРАНСЛЯЦИЯ

Еще один фольклорный персонаж

Выбирать тему для симуляторной колонки гораздо проще, чем может показаться. Надо лишь внимательно ознакомиться с материалами action-коллег. Если там упоминается что-нибудь конкретное по нашей части, то тут же делается вывод: популярность объекта перешла разумные границы, клиент созрел, пора брать в разработку.

Пару месяцев назад именно там мелькнуло словечко “Maverick”. И точно — клиент созрел, давно созрел. Куда только, спрашивается, я смотрел...

Конечно, династия ракет “Мейверик”, класса “воздух-земля”, несколько моложе, чем клан “Сайдвиндеров”, который начался аж в пятидесятых годах. Первые “Мейверики” (модификация AGM-65A) поступили на вооружение в августе 1972 года. И поставки продолжаются до сих пор. За все время американский флот и ВВС в общей сложности получили более 30000 ракет. Примерно 12000 из них были выпущены по цели; по данным Raytheon, фирмы-производителя, общий процент пораженных целей равнялся 89. Сейчас “Мейверик” состоит на вооружении в 24 странах.

Конечно, для противокорабельной ракеты “Мейверик” несколько дохловат (это относится и к мощности боевой части, и к дальности действия), но он вполне в состоянии расправиться, скажем, с боевыми катерами.

В виртуальном же мире вообще творятся ужасы. Никакой статистики тут, конечно, нет, но, вероятно, счет идет на миллионы.

А стоит одно изделие примерно 180000 зеленых рублей. Это немного. Особенно если вспомнить то славное и не такое уж далекое время, когда в мировом масштабе на военные нужды каждую минуту улетал миллион долларов.

Таланты...

Модификаций “Мейверика” создано относительно немного — пока что всего шесть штучек. Самая характерная черта этого семейства состоит в том, что его члены любят вести прямую телетрансляцию, посвященную своей жертве. Пусть не все, пусть недолго, пусть зритель только один — пилот самолета-носителя, но все-таки...

Ну а если говорить точно, то системы их наведения таковы...

Телевизионная. С нее-то все и началось; впервые такие вещи были применены еще во Вьетнаме. Речь идет об AGM-65A и ее дальнейшем развитии AGM-65B. Впрочем, обе эти ракеты уже снимаются с вооружения по причине дряхлости.

Тепловизионная. Может работать ночью, в плохую погоду etc. Такими головками оснащены изделия AGM-65D и AGM-65G.

Ну и лазерная. Комментарии излишни, лучше подсветите мне цель в процессе пуска AGM-65E.

Надо сказать, что тепловизионная система не заменяет телевизионную, а дополняет ее. В некоторых условиях, та-

Вот так она и выглядит.



ких, как горячая пустыня или очень влажный воздух, обычная телекамера, хотя и “слепнущая” ночью, работает лучше, чем тепловизионные системы.

“Мейверик” — ракета практически универсальная в том, что касается набора ее целей. Но все же разные модификации различаются и типом боевой части (БЧ). По бронетехнике применяются ракеты, БЧ которых имеет кумулятивную выемку. А по бункерам работают бетонобойные модификации — проникающая БЧ и взрыватель с регулируемой задержкой.

Есть, конечно, и нюансы. Например “морской” “Мейверик” — AGM-65F. Тяжелая проникающая БЧ и тепловизионная система наведения, софт которой заточен под слежение за кораблями.

В нашем хозяйстве такие мелочи учитываются крайне редко.

...и поклонники

Какие самолеты несут “Мейверики”? Практически все из тех, с которыми мы привыкли встречаться в нашем деле, и кое-какие, с которыми встречаться не приходится (или приходится, но редко). Эти ракеты — главное оружие “воздух-земля” самолетов, оснащенных модулем LANTIRN. Наконец, бывают и совсем уж экзотические случаи: не так давно “Мейверики” появились и на “Орионе”. Да-да, на том самом, тяжелом патрульном, противолодочном, который летает медленно и печально. Конечно, для противокорабельной ракеты “Мейверик” несколько дохловат (это относится и к мощности боевой части, и к дальности действия), но он вполне в состоянии расправиться, скажем, с боевыми катерами.

Мало того. Самолеты — это еще не все. “Мейверик” — штука довольно тяжелая, но тем не менее его испытательные пуски производились и с вертолетов, например с “Суперкобр” и “Си Спрайтов”. Таким образом, старая игра Gunship 2000, в которой можно было подвесить “Мейверики” на пилоны “Апача”, оказалась не столь далека от истины. Если же говорить о самолетах, то виртуальные “Мейверики” можно встретить везде. Как “Сайдвиндеры”. Что неудивительно.

Сам процесс

Возвращаясь к коллегам из департамента action, замечу, что о “Мейвериках” они отозвались с некоторой горячностью, которая, впрочем, свойственна жанру. Снести все, что движется в радиусе сотни километров, довольно сложно.

Возьмем для примера F-16, вооруженный “Мейвериками” с нелазерным наведением. Цели обнаруживаются радаром миль за 30 в режиме GMTT (Ground Moving Target Track). На дистанции в пятнадцать миль можно пускать в ход телекамеру. Она привязана к радару, а потому выбранная цель уже находится в поле зрения. “Наезжаем” (кстати, основное отличие AGM-65B от AGM-65A было в том, что модификация “B” позволяла увеличивать картинку, отчего “защелкиваться” на небольших целях вроде танков было проще), делаем lock up — и хорош, на восьми милях можно стрелять. После пуска можно заниматься чем хочешь, ракета сама доберется до цели. Теоретически, можно выпустить две ракеты за заход, но так никто не делает.

...И САМЫЙ ИЗВРАЩЕННЫЙ СПОСОБ – НАДО ВРУЧНУЮ ПИЛОТИРОВАТЬ РАКЕТУ ДО ЦЕЛИ...

Вообще же у американских летчиков “Мейверик” считается оружием очень дельным, но сложным в применении. Особенно проблемна эта возня с захватом цели на телеэкране — поскольку одновременно нужно: а) запереться точно, б) ровно вести самолет и в) следить за обстановкой, поскольку противник крайне неприязненно воспринимает ваш боевой заход. Точные пуски требуют довольно длительной подготовки.

Ну а в нашей виртуальной лавочке все это каждый раз обставлялось по-разному. Каких только способов тут не было! Цель захватывается абсолютно сама, нужно только выстрелить; стрелять нужно как НУРСом, только глядя не на ИЛС, а на экран МФД, где все изображается в увеличенном виде; надо указать цель, ткнув в нее мышкой прямо на ИЛС; захватил радаром — и хорош, пускай на здоровье; и самый извращенный способ — надо ВРУЧНУЮ ПИЛОТИРОВАТЬ ракету до цели... Много всего, короче.

Как ни странно, продолжается

Это я о жизни, если кто не понял. “Мейверик” до сих пор совершенствуется, его последняя модификация — AGM-65H, где все находится в соответствии с последними технологическими веяниями. Жанр авиасимуляторов не умирает, что бы там ни говорили некоторые. И, разумеется, количество виртуальных воплощений изделия будет расти не по дням, а по... Единственное, что тут можно заметить: вездесущая попса (которая в нашем деле носит непростое название “создание компьютерных игр, ориентированных на категорию casual gamers”) продолжает наступать, а потому, вероятнее всего, мы уже никогда не поймем, почему, по словам одного американского летчика, “getting the Maverick off the rail can challenge even the best fighter pilots”.

И последнее замечание. Правильнее говорить о популярности не самой ракеты, а ее класса. Просто так уж получилось, что большинство авиасимов изображают американские самолеты. Отсюда и “Мейверик”. Но ситуация потихоньку меняется, и не исключено, что очередной материал на эту тему будет посвящен... ну, скажем, нашей Х-25, которая занимается примерно теми же вещами.

Хотя, наверное, такое будет еще нескоро.

F/A-18E. Прямая телетрансляция на левый дисплей.



Олег
ХАЖИНСКИЙ



СТРАТЕГИЯ ПО ПОЧТЕ

Наркотик для бедных и очень занятых

Пять дней активной мыслительной деятельности лишили тело привычной подвижности. Склонившись над письменным столом, я нервно мял в руках трофейный "Паркер". От напряжения на лбу вздулись вены. Скрипел разум. Наконец, решение было принято. "E2 — E4", — аккуратно вывел я на белом листе бумаги. Сложил вчетверо, запечатал в конверт с надписью "Соседу Василию. Срочно!" и положил в Outbox.

Многие из нас даже не поняли, что произошло. MicroProse/Hasbro выпустили четвертую часть сериала X-COM. Нет, не Alliance — он выйдет своим чередом. И не Genesis — проект закрыт. Демо-версия нового X-COM уже полгода с лишним лежит на www.download.com, загляните, поинтересуйтесь. У игры множество поклонников, которые создают собственные фанатские странички и проводят чемпионаты мира. Принято считать, что X-COM 4 получился значительно проще своего предшественника, хотя никто не отрицает, что играть в него очень весело. Правильно игра называется Email X-COM и, как вы уже, наверное, догадались, представляет собой классическую PBEM ("Игра по почте", Play By Email Game).

Впрочем, новость эта с бородой до пола и на тему колонки не тянет. Тут важно другое. Hasbro достаточно активно раскручивает новую линейку Email Games (www.emailgames.com). Кроме X-COM по почте нам предлагают размяться в футбол, шахматы и нарды, сложить головоломку, погонять на машинках в NASCAR, потопить линкор на "A2" и другие невинные развлечения. Список e-mail-забав пополняется, люди платят деньги, и все это значит только одно: ОНИ вновь поднимают голову и пытаются пролезть в массовый сектор рынка.

No pbem, sir!

Мы думали, изобретение компьютера их погубит, и оказались почти правы. Мы создали для них компьютерные игры, чтобы отвлечь внимание. Они начали писать друг другу письма и хранить таблицы на серверах. Мы придумали хитроумных электронных соперников с обоймой тузов в рукавах, мы завлекали их сначала графикой, потом звуком, потом опять графикой. Они задумались. Мы связали компьютеры в сеть и назвали ее Интернет. Они втянулись. И тут мы нанесли им страшный удар — выпустили WarCraft. Казалось, война окончена. Теперь никому и в голову не придет распивать в скверах третью "Балтику", обмениваться ходами по почте, играть в одну и ту же игру полгода.

ТЕПЕРЬ НИКОМУ И В ГОЛОВУ НЕ ПРИДЕТ РАСПИВАТЬ В СКВЕРАХ ТРЕТЬЮ "БАЛТИКУ"...

Нет. Оказывается, они просто ушли в подполье. Достаточно было чуть-чуть копнуть, чтобы открыть миры, большей части игроманов неведомые. Творения Hasbro — всего лишь верхушка айсберга, ловушка для казуалов. Ягодки будут позже.

Цветочки

Email X-COM к оригинальной игре имеет весьма слабое отношение. В Hasbro поступили очень мудро, использовав прославленный брэнд. Разумеется, поклонники X-COM клюнули на удочку, и... многие остались довольны. По крайней мере в меню всех фанатских сайтов добавился новый раздел, а в нем — если не советы (игра столь примитивна, что советовать практически нечего), то хотя бы список людей в разных странах, которые не прочь сразиться.

Стратегическая часть X-COM, разумеется, была безжалостно выброшена. От тактической части осталась карта 18 на 14 клеточек, целиком влезающая в экран, — на выбор множество карт различ-

ного типа: “город”, “арктика”, “база чужих”, “база x-com”, “тарелка”. По карте слоняются две команды — человеческая и инопланетная. Задача — уничтожить друг друга как можно быстрее с наименьшими потерями. От всей физики — только честное поле зрения: игрок наблюдает за боем глазами оставшихся в живых бойцов. Играть можно за людей и нелюдей (криссалиды, снейкмены, мутоны, сектоиды и прочая гадость к вашим услугам), типов оружия несколько, но менять его нельзя, а чтобы было не так скучно — в специальных коробочках спрятаны power up’ы: здоровье, телепорт, граната или же капкан.

В свой ход игрок раздает команды: ты идешь, ты стреляешь, а ты — делаешь и то, и другое (при этом юнит выбирает цель сам). Сочиняем краткое любовное послание сопернику, нажимаем на кнопку, ход записывается и по электронной почте (клиент любой, хоть hotmail) отправляется к сопернику.

Получилась игра “по мотивам”, примитивная до жути, но очень веселая и всем доступная — клиент “весит” всего 5 Мбайт и стоит примерно столько же.

Остальные игры из серии E-mail Games скучнее, но это очень субъективное мнение. Мощь творений Hasbro в массовости и дешевизне — в пахучей куче каждый обязательно откопает себе что-нибудь по душе, будь то шашки или “морской бой”.

Противофаза

Я не утверждаю, что завтра Hasbro завоюет мир своими почтовыми играми. Однако это тенденция, которую не стоит игнорировать. Hasbro сделала нечто вроде многопользовательского тетриса (или, если угодно, Lines) — простые игры для обычных людей, которым иногда скучно на рабочем месте. Действительно, не каждый сможет провести рабочий день за увлекательной игрой в StarCraft по офисной сетке. Существуют начальники, корпоративная этика, общественное мнение, камеры наблюдения и сволочные админы. А вот если сотруднику ежедневно приходит сотня писем — это хорошо, это значит, человек работает. Неторопливый процесс обмена ходами, медитация в пустынных коридорах — что может благоприятнее воздействовать на издерганную современным образом жизни нервную систему. Своеобразный ответ на тотальную оккупацию стратегического жанра action — игры, которые даже не предлагают, а просто обязывают вас подумать перед следующим ходом, игры для тех, кто нашел в себе кнопку “турбо” и смог ее отключить.

Когда в детском саду вы били соседа пластиковым ведерком по голове, а компьютер занимал целый этаж, эти игры уже существовали.

PBEM есть во всех серьезных походовых стратегиях (которых все меньше с каждым годом), особенно этим делом грешат наши любимые варгеймы — бесконечный Battleground (www.talonsoft.com) или народные Warlords 3. Проблема в том, что “почтовой” может стать далеко не всякая стратегия. Техническая реализация очень проста, но вот будет ли это играбельно... Если игроки запутаются в фазах хода, игра затянется бесконечно. Средняя партия в Battleground при игре с электронным противником отнимает несколько часов, “по почте” растягивается на пару недель. Достаточная ли у вас мотивация?

Есть два пути. Можно делать простые, всем понятные игры на день-два — это путь Hasbro. А можно... создать игру настолько большую и сложную, необозримую и бесконечную, уродливую и непонятную, что иначе как по e-mail играть в нее никто не станет. Это корни, это андерграунд, это игры, растущие десятилетиями и не требующие полива. Master of Orion 2 по сравнению с ними — попсовая однодневка (© Один наш знакомый). Я говорю о Stars!, VGA Planets, Galaxy и прочих.

Ягодки

Когда в детском саду вы били соседа пластиковым ведерком по голове, а компьютер занимал целый этаж, эти игры уже существовали. Они эволюционируют, но на два порядка медленнее всего остального мира. Если вчера единственным интерфейсом между происходящим внутри компьютера и у вас в голове были текстовые таблицы и миллиметровка, то сегодня это графический клиент, который пишется собственными силами и, разумеется, ничего никому не стоит. Клиент к той же Galaxy (лучший на сегодня, разработанный Михаилом Махненко) выглядит ужасно, не сравнить даже с первым МОО, но на самом деле — он прекрасен. “Галаксиане”, именно так называют себя игроки, им очень довольны.

Играть в Galaxy нужно в большой компании, от 20 человек и больше. Компьютер в игру обычно не берут, потому что главное здесь — отношения между людьми. Точнее, и не людьми уже вовсе, а предводителями инопланетных рас — отыгрышу своей роли в Galaxy придается очень большое внимание. Говорят, в самых больших партиях одновременно участвовали до 600 человек. Партия может длиться несколько месяцев, а может и год. Разумеется, за это время игроки становятся друг другу как родные и образуют очень прочное “сообщество” со своей культурой — выпускается настоящая электронная газета, пишутся статьи и рассказы.

Игра — самый настоящий наркотик, который затягивает покруче “обычных” стратегий. Это как онлайновая РПГ, только по почте, а значит — доступная всем и каждому. Чтобы игра смертельно надоела, в нее достаточно сыграть в среднем сто партий. Сто партий в Galaxy займут у вас всю жизнь. Дряхлым стариком вы разогнете свою спину и, подняв слезящиеся глаза от монитора, скажете: “Как мне все надоело!”.

Возможно, “глобальным” почтовым стратегиям никогда не выйти из подполья, и Galaxy останется утехой для сотни тысяч посвященных во всем мире. А может быть, и нет — ролевые Интернет-миры, MUD тоже были частью андерграунда. И что с ними теперь — крупные издатели соревнуются между собой в количестве инвестированных в онлайновые РПГ миллионов. Сегодня Hasbro предлагает нам “морской бой” и футбольчик, а завтра... купит Михаила Махненко вместе с его клиентом и заставит нас всех завоевывать мир по почте.

Тему торжественно объявляю незакрытой и планирую продолжить анализ PBEM-стратегий в одной из следующих колонок. Спасибо большое Михаилу Завилейскому, патриарху Galaxy Plus, за помощь в сборе информации. Если вас заинтересовала игра — смело идите сюда: www.sargona.ru/pbem/ или http://galaxy.spb.ru/academy/.

Александр
ВЕРШИНИН



RECYCLED!

— Do you expect me to talk?
— No, Mister Bond. I expect you to die!

Эту колонку я специально попросил отпечатать на бумаге, полученной в результате переработки хозяйственных отходов. Видите, она чуть более зернистая, краска слегка расползается, а на ощупь... Теперь заметили? Когда-то эта страничка была пакетами из-под молока, никому не нужными книгами, плакатами и, быть может, даже кусочком Game.EXE. Как грешник реинкарнируется в теле макаки-резус, так и бумага иногда получает второе рождение.

Как показывает опыт, дело не ограничивается макаками и бумагой. Ноу-хау, получившее броское название “Recycling”, внедряется во все сферы деятельности человека на волне популяризации американского образа жизни. Ноу смоукинг, изи лиснтенинг, сэйф лавинг и ресайклинг! Чу! Через леса, через моря явственно доносится разухабистая мелодия государственного гимна США.

Титаник: с дырочкой в правом борту

Если большой красный рубильник свежести рыбы имеет только два положения, то аналогичный девайс для сортировки игровых движков на мухи и котлеты скорее напоминает машинный телеграф в капитанской рубке океанского лайнера. К примеру, самые удачно слепленные экземпляры движков проходят все военно-морские стадии деградации, начиная с “Полный вперед” и заканчивая “Полным назадом”. То есть “Полным отстоем”. Это нормальный и естественный процесс. И вас, мадам, и вас коснется тленье. И вы сгниете до костей.

ЭТО НОРМАЛЬНЫЙ И ЕСТЕСТВЕННЫЙ ПРОЦЕСС. И ВАС, МАДАМ, И ВАС КОСНЕТСЯ ТЛЕНЬЕ. И ВЫ СГНИЕТЕ ДО КОСТЕЙ.

Как и любое живое существо на планете Земля, движок начинает стареть с самого момента рождения. Но мы, конечные потребители, этого не замечаем вплоть до момента релиза. Оценить уровень навороченности графики и динамику, богатство, технологичность движка по представляемым разработчиками скриншотам невероятно сложно. Еще труднее откопать зерна истины в искусно засоренных кучей жаргонных терминов интервью и “первовзглядах”. Остается лишь ждать “дему” или сам релиз. А волосы растут — особенно борода. Небритые и даже уже совсем неприлично косматые движки прочно обосновались среди нас. Они не стесняются своего возраста и внешних данных. Их гордые отцы-основатели всегда находят теплые слова в защиту отпрысков. Говорят, такова специфика РПГ-жанра. Настаивают, что движок в ролевой игре вообще вторичен. К тому же им больше нравятся спрайты, потому что они лучше смотрятся и не накладывают ограничение на количество персонажей на экране. Многие уже догадались. Это маленький, но увесистый метеор в огород внезапно восставшей, как феникс из пепельницы в баре, Might & Magic VIII: Day of the Destroyer. Публика в удивлении поднимает брови: никто и не ждал новый проект так скоро.

Это что, harassment?

Раз уж пошла такая пьянка и мы припоминаем самые лучшие термины и понятия западной культуры, то без харассмента обойтись никак нельзя. На месте любого приличного, уважающего себя, но живущего в Штатах ролевика, я бы подал в суд хотя бы на фирму 3DO. Нас притесняют, коллеги. Черных н...ми звать нельзя, а говорить, что РПГ не нуждается в графических движках одного уровня с action или FPS, можно? В судилище, в номера!

Меня искренне веселят пост-релизные стенания разработчиков многих РПГ. Мол, у нас было мало времени и пришлось выбирать: либо графика, либо "ролевой аспект". Последний термин вообще изумителен. Оказывается, игра становится ролевой, когда у нее мощная сюжетная линия, дерево диалогов, навороченная боевая система (желательно классически походовая) и изменяемые характеристики персонажа. Спору нет, все перечисленное является характерными признаками РПГ, необходимыми, но отнюдь не достаточными. Отсюда же следует, что у всех игр с отточенным до совершенства (в разумных пределах) графическим движком должны быть жуткие, просто апокалиптические проблемы в регионах, где обитают сюжет и атмосфера. Вы только представьте себе, как авторы Quake III устало вздыхают: "Геометрия у нас крутая, уровни технологически аналогов не имеют. Так что сюжет и AI мы делать не будем. Времени нет!" Постойте! ПэЖэ нашептывает мне, что они так и сделали. Боже, куда катится этот мир...

Аркадный старикашка ускрипел по своим кровавым делам, а мне не оставалось ничего иного, как приземлиться в любимое кресло-качалку и продолжить размышления. Может, стоит лицензировать движок? Абсолютно не каждый имеет достаточное финансирование, чтобы годами залатывать проект — как это делал с Ultima IX: Ascension Ричард Гэрриот. Зато можно единовременно вложиться и купить вполне современный, полностью готовый к употреблению движок. Как показывает опыт, в такой ситуации возможны два варианта. Первый наглядно демонстрируется на примере раздувшейся до неузнаваемости семейки Black Isle/BioWare. Движок от Baldur's Gate уже удачно использовали в неподражаемой Planescape: Torment. Грядут многочисленные потомки на все той же, лишь чуть измененной основе. Так, авторы еще не увидевшей свет Icewind Dale уже оправдываются в многочисленных интервью: они, дескать, не могут самостоятельно изменять графику, делать новых монстров, глобально работать с интерфейсом. Почему? Исходный арт и все наработки все равно остаются в BioWare, а алгоритмы и досконaльное знание кода в головах ее программистов. ID изначально задумывался как бюджетный (привет, Олег!) продукт, простая замена карт, спрайтов и диалогов Baldur's Gate на новые. Вы чувствуете, как чудно пахнет? Вот он, Recycling. Вымой, просуши и используй еще раз.

Вы чувствуете, как чудно пахнет? Вот он, Recycling. Вымой, просуши и используй еще раз.

Второй вариант лицензирования подразумевает бойкое ориентирование в программном коде (или переманивание программистов). На изучение структуры программы всегда уходит масса времени — даже при наличии полной документации. Как результат, время все равно теряется. Плюс неуверенность программистов в благополучном исходе любой модификации. Готовый код — нежная субстанция, и он не любит, когда его начинают гладить против шерстки. Хотя даже в родных для движка условиях "накачать" его до неузнаваемости достаточно сложно. Повторному употреблению даже без крупного косметического ремонта подвергались рабочие лошадки Fallout, Baldur's Gate, Lands of Lore, Return to Krondor, Final Fantasy и, конечно, Might & Magic. Это список Recycled!-релизов только за последние два года. Как вы понимаете, его можно расширять.

Good and Evil (RIP)

Да простят мне наглое использование названия погибшей игры ныне расформированной компании. Некоторые не успевают выпустить и свой первый ролевой движок. Другие, вроде Origin с ее Ultima, предпочитают каждый раз закладывать новый фундамент для свежего проекта. Это самый идеальный вариант. Хотя, как показывает недавний опыт с Ascension, каждый новый движок неминуемо изменяет игру (что нам безумно нравится!) в непредсказуемую сторону (что жутко достает издателей). Предсказать успех даже уже испытанного годами проекта, но поданного в несколько ином, новом ракурсе, не столь просто, как просчитанный до последнего цента фурор игр вроде Fallout 2.

Проекты открытого нами класса Recycled! с гордостью носят мотто "Давай-быстрей-пока-не-началось". Их цель: выйти как можно быстрее сразу после оригинальной игры. Пока не исчез адреналин в крови. Пока не забыл раскладку клавиатуры и интуитивность интерфейса. Пока жалеешь о безвременной кончине любимого хита. Ну, пока сердца для мести живы.

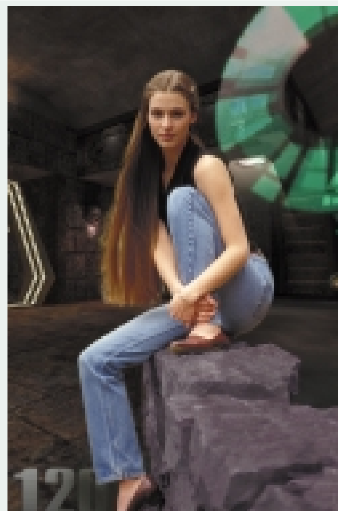
Как сказал один мой коллега, прослышав о внезапном релизе M&M8: "Ну и хорошо. Они все одинаковые, но любимые". И был абсолютно прав. Лично меня в этом деле немного коробит лишь одна крохотная деталь. А именно "полноценность" каждого нового Recycled!-релиза. Когда подобный казус случался еще пять лет назад, его обзывали "Secret Missions" или просто "Addon Pack" и продавали по двадцать долларов. Или хотя бы называли "Part 2" (помните Serpent Island?) — чтобы ни у кого не было сомнений в содержании красивой коробки. Нынешние издательские монстры придерживаются кардинально противоположной тактики. То есть поступают нечестно по отношению к нам, любимым. А за подобный буржуйский мериканизм надо отвечать взаимностью. В суд! Потребуем возместить тяжелые психические травмы, нанесенные очередным помпезным зрелищем спрайтов на марше. Ведь прецеденты уже есть. Чем мы хуже нескольких миллионов пользователей America Online, организованно подавших иск из-за перенастройки Интернет-опций без их ведома?



Очаровательно. Предлагаю называть этот engine классическим, чтобы не было так стыдно.

Игрок: Do you expect me to play?
Издатель: No. I expect you to PAY!

Маша
АРИМАНОВА



ТРИ ВРЕМЕНИ ЮБЕРА ШАРДО

История и теория экшен-адвенчуры

Для разгона небольшой иконостас:
ECTS: Приз за лучшее графическое решение.
ECTS: Специальный приз самой оригинальной игре.
ECTS: Лучшая французская игра года.
Tilt d'Or за лучшую анимацию.
Game Players PC Entertainment (США): Лучшая игра года.

Плюс масса журнальных наград и протянувшихся во времени на годы восторгов простых игроков. Alone In The Dark! Как любят повторять ее авторы, двести миллионов копий продано ДО выхода CD-версии. Вы можете понятия не иметь, что такое Ecstatica, или Little Big Adventure, или Knight Chase, но вы уж точно хоть раз слышали об Эдварде Кэрнби (Edward Carnby), ее герое.

AITD заслужила свою популярность, это правда. В то время, когда вышла первая часть игры, точного определения ее жанра не существовало, как, впрочем, нет его и сейчас. На официальных сайтах прижилась формулировка "action-adventure-survival-horror", но сам родитель странного жанра, г-н Шардо, предпочитает ограничиваться двумя первыми терминами. Экшен-адвенчура. Он знает, что этот ответ не совсем то, что нужно, но это единственное, что он может сказать.

Время прошлое

Немногие жанры могут похвастаться точно установленным отцовством и датой рождения. В литературе — детектив, в игростроении — экшен-адвенчура. Детектив изобрел Эдгар Аллан По. Экшен-адвенчуру — Юбер Шардо (Hubert Chardot). Произошло это 17 мая 1992 года, в момент рождения Alone In The Dark, и ничего подобного раньше не было.

Известный художник Джереми Хартвуд покончил с собой в старом поместье Дерсето. Он страдал от бессонницы и жутчайших ночных кошмаров одновременно, переводил древние манускрипты, найденные в потайной библиотеке. Тогда Эдварда Кэрнби еще никто не называл Следователем По Потусторонним Делам (СППД), и был он всего-то рядовым частным сыщиком с револьвером под мышкой. И была у него напарница Эмили Хартвуд... но это не так важно. Важно то, что уникальная мистическая основа и проработанная в деталях история наткнулись на стилистику тридцатых годов и атмосферу пустующего поместья Дерсето — и зажглись, как факел или масляная лампа в темной и пыльной комнате. Да еще каким-то образом потянули за собой окружение, старую Луизиану. Дом с привидениями не может существовать без страшных историй, его окружающих, согласны? Достижения ведущего дизайнера и сценари-

ЗОМБИ, ЧУДОВИЩНЫЕ ПСЫ, ПАУКИ, ПРИЗРАКИ ПИРАТОВ И ОЖИВШИЕ РЫЦАРСКИЕ ДОСПЕХИ, ПРЕЛЕСТИ РУКОПАШНОЙ, ДУЭЛЬ НА КЛИНКАХ И ПАЛЬБА ИЗ ДРОБОВИКОВ.



▲ Юбер Шардо, разработчик. Бог экшен-адвенчур.



Счастливая парочка главных героев Devil Inside: Дэвид Купер и Дива. Знакомьтесь заранее.

ста игры Юбера Шардо несомненны, поразительны. Старый дом Alone In The Dark был частью чужого мира, где граница между реальным и потусторонним стерлась давным-давно.

Все остальное общеизвестно. Легкий киношный налет, ракурсы и режиссура, убивающие наповал незрелые массы. Зомби, чудовищные псы, пауки, призраки пиратов и ожившие рыцарские доспехи, прелести рукопашной, дуэль на клинках и пальба из дробовиков. Удивительное сочетание агрессивной грызни и более-менее вдумчивого поиска. В конце концов, разве дьявольское растение в подвале мы побеждали кулаками, а не мозгами?

Первый Alone In The Dark закончился и умер, да здравствует второй. Шардо к тому времени успел стать фигурой мистической, легендарной, этаким Лавкрафтом игрового дела, а Кэрнби про-

нырливые журналюги уже окрестили СППД, и Тед Страйкер, его близкий друг, попал в скверную историю, связанную с одним похищением. Старый калифорнийский особняк местные прозвали Кухней Дьявола, и слухи об обосновавшейся там банде бутлеггеров заставляют посмотреть с сомнением на верный 38-й. Здесь больше подойдет что-нибудь вроде базуки... Кэрнби переодевается в Санта-Клауса, вскрывает железную дверь с помощью надутого бумажного кулька, бродит по палубе корабля-призрака и расправляется с самим Одноглазым Джеком. Действия (и, увы, пальбы из пулеметов) стало гораздо, гораздо больше, а сюжет скатился до уровня криминальной мелодрамы с легким мистическим уклоном, по ходу дела растеряв основные принципы правильного кино.

А вот третья часть игры, как ни странно, — самый настоящий вестерн. Злоключения группы киношников в населенном ковбоями-зомби городке Ущелье Большой Резни (Slaughter Gulch) посреди пустыни Мохаве не заслуживают отдельного упоминания. Шестизарядный, дрезина и динамит — вот и все необходимые атрибуты. Alone In The Dark 3 — незаслуженно поздний ребенок Interplay, когда без присмотра Шардо, трудившегося в то время над монументальным фолиантом (Official Strategy Guide по первым двум частям, в соавторстве с Иоганном Родсоном и Бронелли, весьма высокохудожественное произведение на 153 страницах), экшен-адвенчура уже начала неуклонно вырождаться. Начался этот процесс игрой Knight Chase, а закончился Resident Evil.

А Юбер упорно использует киношную терминологию: шокер, ужастик, триллер.

Время настоящее

Юбер Шардо, сценарист (помимо трилогии AITD замечен в блестящей Prisoner of Ice, Shadow of the Comet, Time Gate, Mission Impossible). Сейчас ему сорок два, и единственное будущее, которое он видит, — новые и новые игры. Когда-то он мечтал писать для кино, но это было давно. Ему нравится эта работа, и его команда, которая, как говорит Шардо, поголовно исключительно талантлива. Да, теперь это уже не те славные ребята под крылышком Interplay или, на худой конец, Infogrames. GameSquad уютно расположилась в Лионе (Франция), и помимо Юбера там трудится кое-кто из создателей Little Big Adventure (в другой раз — обязательно). В общем, прямо-таки цвет франкофонного (оно же европейское) игростроения. С такой компанией не пропадешь, уверен Юбер. Об игре, которую они сейчас делают, вы наверняка уже слышали. Этот загадочный Devil Inside рекламируется просто нещадно. И даже под самой распоследней подписью к новой картинке красуется гордое: “Юбер Шардо, сценарист”.

Что заставило человека-легенду снова взяться за перо? Ну, Шардо говорит, что идея вызревала у него давно, чуть ли не со времен второго Alone In The Dark. Источники вдохновения он перечисляет обстоятельно, начиная с фильмов “Лицо со шрамом”, “Сияние” и “Семь”, поминая Брайана Де Пальму, Финчера и Сэма Пекинпа, Джона Ву, “Убийцу” и “Без лица”. Чем ближе к теме, тем чаще попадаются Джон Карпентер и Уэс Крайвен. Юбер искренне рад, что начал работу над Devil Inside за четырнадцать месяцев до выхода небезызвестной кинокартины братьев Ваховски (“Матрица”, конечно. — **Ред.**), поскольку в каждом кадре ему чудятся кошмарные реминисценции.

Чтобы в полной мере оценить идею Devil Inside, наш экскурс в прошлое был

Devil Inside. На заднем плане — симпатяга-оператор, поставщик вульгарного насилия в массы.





Кое-кто из действующих лиц Devil Inside, для общего ознакомления с масштабами.

абсолютно необходим. Уже сейчас, забыв про Resident Evil, DI сплошь и рядом равняют на Alone In The Dark. Место действия? Старый особняк на голливудских холмах, отрезанный от внешнего мира зловещим проклятьем. Злодеи? Серийные убийцы, бежавшие из ада, дикая банда разнокалиберных живых мертвецов. Герои? Отставной полицейский из славного департамента Лос-Анджелеса. Фон? Слабый оттенок конца тысячелетия — так, разведенная анилиновая краска. Что же ты, Юбер? А Юбер упорно использует киношную терминологию: шокер, ужастик, триллер. Он написал сценарий в трех актах, сценарий, как он надеется, очень хороший, с черным юмором, напряжением и неожиданными ходами. С юмором у него, к слову, все в порядке — стоит только вспомнить тех ребят в черной машине, терпеливо поджидающих у парадного входа. Технология, графика и общий дизайн начинают работать только на классной сюжетной основе — это его святое убеждение. Но дело в том, что сценарий, по Шардо, — только пятьдесят процентов успеха. Вообще-то, по Шардо, любой элемент игры — пятьдесят процентов успеха. Технология — пятьдесят процентов, анимация и декорации — пятьдесят, музыка и озвучка — пятьдесят, мифический геймплей — пятьдесят... Суть в том, говорит Юбер Шардо, что неудача хотя бы по одному из этих параметров означает потерю пятидесяти процентов интересности.

Огромный особняк, построенный магнатом серебряных рудников, имеет свою историю, и найти причину, по которой он проклят сейчас, — одна из задач. Туповатому отставному полицейскому Дэйву нипочем с ней не справиться; хорошо, что, как следует из названия, внутри него живет-поживает дьяволица Дива, которая может видеть истинную природу вещей и читать зашифрованные манускрипты. И есть еще общий друг, Джек-Потрошитель, у которого — свои задачи для бедняги Дэйва Купера. Ведь все это — сверхпопулярное шоу, телеигра в реальных условиях, а Джек — бессменный его ведущий. Отсюда и оператор, безликий парень с ТОЙ САМОЙ кружащей камерой, которого надо беречь любой ценой, как зеницу ока и единственный объектив. Нет оператора — нет картинки — нет высоких рейтингов. Вот это и называется — поворот темы! Браво, Юбер! Поставить самую большую условность экшен-адвенчуры — неудобную камеру — на службу игровым интересам, да еще так изящно обыграть все с точки зрения вездесущей масс-медиа — это надо уметь... Не есть ли это самое что ни на есть удачное сочетание истории, блестящей идеи и далеко не самых последних технологий?

> ЗЛОДЕИ? СЕРИЙНЫЕ УБИЙЦЫ, БЕЖАВШИЕ ИЗ АДА, ДИКАЯ БАНДА РАЗНОКАЛИБЕРНЫХ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ. ГЕРОИ? ОТСТАВНОЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ ИЗ СЛАВНОГО ДЕПАРТАМЕНТА ЛОС-АНДЖЕЛЕСА.

"Мы все время пытались блюсти баланс между действием — стрельбой, беготней — и адвенчурой — головоломками, тайными ключами. Теперь кажется, что игра получилась гораздо более динамичной, чем было запланировано, но цель наша ясна. Мы не хотим получить игру, в которой герой несется по дому сломя голову и палит во всех встречных; мы хотим, чтобы он уделял внимание оператору, аудитории, ловушкам, индивидуальным особенностям живой мертвечины, которую он вынужден выводить в расход. Ну и, конечно, один из самых многообещающих элементов — возможность играться с дьяволом." Юбер Шардо, сценарист.

Время будущее

Выйти Devil Inside должен в первом квартале 2000-го — то есть вот-вот (напомню, что в России игра будет издана под присмотром "Нивала" и "1С" под названием "Дьявол-шоу"). В планах Шардо — якобы отпуск с семьей и ленивые раздумья над следующим проектом, связанным с "медициной, шпионами, жизнью, джунглями и смертью". Но дьявола там точно не будет, уверяет Юбер.

А на самом деле (только это сейчас как бы большой секрет) Юбер Шардо скооперировался с известным французским киносценаристом, и они вместе пишут онлайновую приключенческую игру, таинственную, с сильным детективным элементом. Пока что проект — на уровне общей концепции, но в самом скором времени...

Думается, это будет экшен-адвенчура.

P.S. Печальная, НА МОЙ ВЗГЛЯД, новость: как сообщают источники в стане локализатора, ведущего шоу в русской версии Devil Inside будет озвучивать... Николай... гм... Фоменко. Тот, который везде и всюду. Даже, кажется, на женских колготках и детском питании. Не спорю, талантливый по-своему актер и шоумен, но ведь... как бы это помягче... подустали мы от него, что ли, и больно уж французская штучка — эта "матрицеподобная" игра, а Николай, извините, он другой... Словом, думаю, это ошибка.

Alone In The Dark. Зеленый галстук-бабочка — непременный спутник любого СППД.



Destination: ■ Metal Fatigue (демо-версия)

Дзаибатцу, сэр!

Я не очень сильно удивлюсь, если офисы ZONO и Psygnosis, главных яп(п)онцев города Лондон, находятся в одном здании где-нибудь в Сити. Наверняка внизу есть недорогой японский ресторанчик, а за углом — специализированный манга-видеопрокат. Одеваются они у Реи Кавакубо (Comme de Garcons), ездят, уворачиваясь от омнибусов, на Kawasaki, едят утреннюю овсянку палочками хаси и слушают гениального электронного симфониста Рюичи Сакамото. Точно вам говорю.

Андрей ОМ

Вы знаете, начало демо-версии не предвещало беды. Крошечные полигональные машинки, едва различимые в моем рабочем разрешении 1600x1200, суетились посреди трехмерного ландшафта. Такие же, но другого цвета вражьи тараканчики приехали из-за fog of war только для того, чтобы быть сметенными огнем моей лилипутской артиллерии. Тьфу, думаю, щас будем плющить. В ту же секунду из-за горизонта разболтанной походкой маргинального гарлемского хипхоппера выдвинулся гигантский красный робот с топором в лапище и, приплясывая, натурально порубил оным орудием мои войска на медные пятаки.

Придя в себя после такого фортеля, я по-

Вот именно для этого ак. Сахаров придумал водородную бомбу: чтобы роботы будущего метелили друг друга кулаками.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



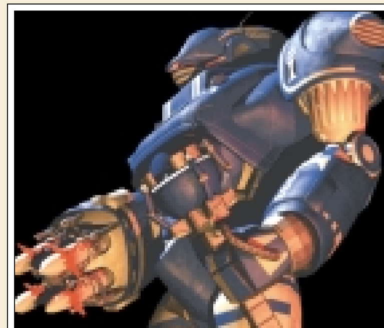
Начните чтение с этой заметки!

В очередной раз (сначала были WipeOut, G-Police и Rollcage) подданные Ее Величества Королевы Елизаветы Порядковый Номер Два по имени Psygnosis ладят стопроцентно японскую по духу и букве игру. Сюжет сделает честь любому замороченному аниме, а основной ударной силой являются гигантские Combots с кулаками и энергетическими щитами, которых нужно собственноручно собирать из запчастей. Боевые действия могут одновременно происходить на поверхности, в подземельях и на орбитальных островах — очень занятное нововведение. Имеется опция prebuild base: перед началом каждой миссии во избежание занудной застройки каждый раз одними и теми же зданиями предлагается моментально возвести все необходимые для начала активных действий объекты.

На удивление приятная для трехмерной RTS графика (на одном англоязычном сайте движок игры назвали "Q3 engine мира RTS"), грамотное освещение и поддержка сверхвысоких разрешений вплоть до моего любимого 1600x1200. Шикарная (не побоюсь этого слова) анимация комботов. Управляется все это вполне традиционным способом — если вы играли хоть в одну Первую Трехмерную, поймете.

Искусственный интеллект здесь, если верить пресс-релизам, создан именитым дизайнером Марком Болдуином (Mark Baldwin, mark.baldwin.net), но, сказать по правде, невооруженным глазом его, AI, заметить трудновато.

Ожидайте осенью 30 однопользовательских миссий — по 10 на каждую МегакорпоНацию.



нял: единственной задачей куцей демо-версии является демонстрация изумленной публике того, как Combots молодецки меняют рисунок и настрой обычной RTS-мясорубки.

Ghost Dog: The Way of Samurai

Местная предыстория непременно ко времени релиза получит у нас свою пятерку: ее легко спутать со сценарием блокбастера "Зита и Шыва" (Индия, две, по меньшей мере, серии), сторилайном очередной Final Fantasy (вы ведь знаете, что уже анонсированы девятая, десятая и одиннадцатая части, причем последняя — online only?) и особо заморoченным творением господина Уильяма Гибсона, эсквайра. Любовь-морковь, роботоклепательные МегакорпоНации (отличное словцо!), три братца-дзайбатца по фамилии Angelus и неведомое оружие с непроизносимой фамилией. В демо-версии сюжет раскрывается многословными брифингами на несколько экранов текста каждый — не поленитесь, прочтите их. Это писали англичане?! Не верю. Культурный шок под 220 вольт гарантирован корпоНацией RimTech! В противном случае требуйте деньги назад.



Сейчас порубим врага на пятаки и потащим на базу исследовать.



Подвал. Зачищать неприятеля в подземельях часто намного сложнее, чем на поверхности, причем к стратегии и тактике все это имеет весьма отдаленное отношение.

Итак, после нашествия первого Combot'a (я долго приходил в себя и думал, что показалось) демо-версия торопится добить несчастного потребителя окончательно. После торжественной, с топотом и лязгом, зачистки окрестностей от врагов наступает тягостное непонимание: где, черт возьми, знакомые фразы вроде "Mission Accomplished", ну, или там "Victory"?! Нету. Поиск недобитых подкулачников тоже не дает видимых результатов. В отчаянии жмем какую-то кнопочку в интерфейсе и попадаем, натурально, на небеса.

Да-да, хотя поначалу кажется, что случился скоропостижный глюк, произошедшее является крупной авторской новацией. Бои ведутся теперь не только на поверхности, но и в подземельях и на орбитальных платформах, — и все это в пределах одной миссии!

Гигантский красный робот с топором в лапище, приплясывая, натурально порубил оным орудием мои войска на медные пятаки.

Игра на глазах у изумленной публики приобретает недетский эпический размах. Титаническим усилием удерживаю себя от описания нюансов, связанных с этим новшеством: упомяну только, что позволяется прокапывать новые туннели, практически создавая тем самым новые уровни. Кроме того, комботам (это по-нашему, по-расейски!) настоятельно рекомендуется оставаться на поверхности: в подвалы они просто не поместятся, а перенос их на орбитальные острова требует огромного количества энергии. У меня вот раз не хватило энергии на возвращение одного такого вниз: так и простоял бедолага всю миссию на воздусях, плюя на землю.

Впрочем, вру. Не плевал он.

Metal Fatigue

Жанр 3D RTS

Разработчик
ZONO

Издатель
Psygnosis www.psygnosis.co.uk

Сайт игры
www.metalfatigue.com

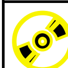
Объем файла
Около 23 Мбайт

Дата выхода
осень 2000 г.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98, Pentium 233, 64 Мбайта ОЗУ, SVGA (4 Мбайта), 3D-акселератор, DirectX 7.0.
Рекомендуемые: Pentium II 500, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-акселератор с не менее чем 12 Мбайтами памяти.

Суть
3D RTS от Psygnosis с огромными роботами в главных ролях. Три уровня ведения сражений, возможность собственноручного подбора запчастей. Неожиданно занятно.

Особенности
Мелкотравчатые танки, главная ударная сила современных RTS, рубятся в капусту топорами и мечами чудовищных роботов.
Сюрреализм itself.



См. демо на нашем диске





Полная версия. Тучные стада железных болванов явно рвутся на ринг.

Prebuild mode выдержан в черно-белых тонах. Немое, понимаете ли, кино.

Minitoka (Nevermore)

О, эти роботы. Малопримечательная RTS превращается в симулятор культовой игры Barbie Fashion Designer Pro: посмотрика, бэйби, ему идут Missile Pampers? Или, может, лучше поставим Scout Legs? — так он будет быстрее бегать (нет ничего глупее, добавим от себя, чем отправлять многотонное жестяное чудовище на разведку). Разнообразных рук — больше всего. Да, я призываю вас напрочь отключить здравый смысл и перестать удивляться тому, что в одной руке у нашего подопечного катана, в другой щит, а откуда-то из пуза сыплются ракеты. Они все ходят на двух ногах, у них у всех по паре рук (НУ ПОЧЕМУ бы не сделать хотя бы по шесть конечностей на брата?!), они все норовят побиться с себе подобными на кулаках, вместо того чтобы засыпать бомбами с безопасного расстояния. Шумный мордобой двух гигантских роботов посреди обычной трехмерной RTS — зрелище завораживающее. Анимация потрясает, причем упомянутой выше развинченностью движений страдают все комботы вне зависимости от типа шасси — motion capture делали, вероятно, с какого-нибудь RZA aka Bobby Digital aka Lil' Baby Jezuz. Yo man, chek diz stuff. В свободное от битв время роботы приплясывают, делают артикулы штыком и иными способами перед нами выпендриваются. Нет, вам определенно надо это увидеть.

Да, для манипулирования железякой необходим экипаж — три этаких совершенно микроскопических человечка. Во всех миссиях есть непременный goal: такой-то must survive. Так вот, лучший способ уберечь Такого-То от жизненных неурядиц и невзгод — усадить его внутрь комбота. Пользуйтесь, так и быть.

Шумный мордобой двух гигантских роботов посреди обычной трехмерной RTS – зрелище завораживающее.

Мнения об игре

"Если вы считаете себя настоящим RTS-фанатом и до сих пор не заинтересовались MF, значит, с вами определенно что-то не так!" — из отзыва на официальном сайте игры (www.metalfatigue.com).

"За то время, что я провел с бета-версией (между прочим, сел поиграть в девять вечера и нашел в себе силы оторваться только к четырем утра!), мне показалось, что MF станет первым по-настоящему заметным прорывом в жанре RTS за все последнее время", — восклицают на на сайте GA-Strategy (www.ga-strategy.com).

"Создатель AI — Марк Болдуин? Кто это такой? Уж не из этой ли артистической семейки?" — хамски вопрошают на форуме сайта PC Accelerator (www.pcaccelerator.co.uk).

Кроме того, после особо удачного усекновения главы вражеской железяки можно собрать оставшиеся от нее руки-ноги и отвезти на исследование на родную базу. Две минуты — и можно пользоваться. Лепо сие, отроки! А еще в полной версии обещаны летучие комботы, бензопилы вместо рук и разный набор запчастей у каждой дзаибатсу — в демо доступна только RimTech. На скриншотах оттуда даже видны эпические побоища стенка на стенку!

Кстати, беззаветное увлечение авторов всем этим роботеком-унд-макароном имеет и сильно отрицательные стороны: так, дизайн мелких наземных машинок откровенно ни к черту, различить их визуально почти нельзя. Да, и еще. Почему нельзя их ДАВИТЬ?! Для чего тогда комботам ножищи?! Исправить в полной версии, однозначно! Приду — проверю, как говорит Зарату... пардон, Хорнет.

Что, уже?!

А ведь так толком ничего и не сказал. Ни о ландшафте, ни о цветном динамическом освещении. Не упомянул даже о ррреволюционном нововведении prebuild base — впрочем, будет о чем рассказать в "Последнем взгляде" солнечного сентябрьского нумера.

Вот так, понимаете ли, всегда — безделица безделицей, а цепляет самым неимоверным образом (что легко заметить по не свойственному нам количеству восклицательных знаков в тексте). И, соответственно, наоборот — на предполагаемые шедевры ко времени их выхода без слез не взглянешь (да-да, BZ2, к вам обращаюсь).

Впрочем, что это я...

Мегаломания

В последнюю редакцию моего стремительно сокращающегося словарного запаса это слово уже не входит. Но вкус, который оно оставляет на языке, как нельзя точно определяет увиденное...

Олег **ХАЖИНСКИЙ**

Сполохи зеленого цифрового шума... Галактика с эффектом прозрачности. Ползучий телетайп, пришедший из фантастических фильмов времен модемов на 2.400. Блики незнакомого солнца в объективе. Послушная камера, живые текстуры. Мир победившей трехмерности.

Мимомысли Я рассеянно внимал увещеваниям реверберированной тетеньки-экскурсовода и думал, что, может быть, вот оно... Может быть, так и надо, может быть, это и есть выход? Или, точнее, просто следующий шаг? Может быть, нам просто перестало хватать визуальной достоверности?..

За пять лет мы немного ОЧЕРСТВЕЛИ. Или обленились, или стали требовательнее. Короче, нам НЕ ХВАТАЕТ. И как вернуть того маленького астронавта из Master of Orion, что втыкал флаг в мертвую землю только что колонизированной планеты? Может быть, отрендерить его в 32-битном цвете? Тогда — поверим?

Немного о жизни Мы называем их "глобальными космическими", а "они" — 4x space strategy, "стратегией с полным приводом". Потребность в таких играх есть всегда. Вопрос "ты хотел бы поиграть в глобальную космическую стратегию с науками, дизайном кораблей, экономикой на планетах, тактическими сражениями и без всяких миссий?" звучит просто смешно. Это не вопрос, это издевательство.

С другой стороны, и это тоже очень смешно, та...

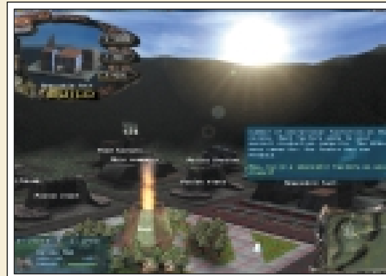
Все было не зря. Слизь сухофруктов, раздавленные сырки и Алевтина Константиновна на уроке истории. Поверхности покоренных планет в полном 3D — смотри куда хочешь под каким надо углом, щурь глаз на искусственное солнце. Бесполезно совершенно, но ведь как красиво, товарищ...



Начните чтение с этой заметки!

Если слова "Master of Orion" что-то для вас значат, вы попали по адресу. Выдержав трехлетнюю паузу, GT Interactive выпускает Imperium Galactica 2: Alliances. Кажется, это будет самая красивая космическая стратегия за всю историю человечества.

В отличие от всем известного "Ориона", IG2 идет исключительно в реальном времени. Время это, правда, легко останавливается по клавише "пробел", так что RTS-ненавистники могу особенно не возмущаться. Более того, в игре не видно особенных упрощений, свойственных стратегиям в реальном времени: есть и приличных размеров игровое поле — галактика, солидное дерево наук (130 изобретений), несколько десятков зданий на планетах, дизайн кораблей и наземной техники, дипломатия и торговля. Главное, пожалуй, отличие — графический движок нового (для "глобальных космических", конечно) поколения, благодаря которому игра выглядит просто изумительно. 3D преследует игроков везде — на галактической карте, посреди многочисленных меню, на поверхности планет и даже на их орбитах, где разворачиваются эпические сражения. Честное слово, в IG2 имеет смысл поиграть, даже если б игра в точности копировала Master of Orion, — процесс доставляет эстетическое удовольствие. Однако разработчики пошли дальше и попытались придумать что-то свое...





JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Дизайн кораблей — по полной программе. Корпус, двигатель, щиты, вооружение, прибамбасы, название. Только следи за ценой.

Imperium Galactica 2: Alliances

Жанр Глобальная космическая стратегия в реальном времени

Разработчик Digital Reality www.simis.co.uk

Издатель GT Interactive www.gtgames.com

Сайт игры www.imperiumgalactica2.com

Объем файла Около 132 Мбайт

Дата выхода Весна 2000 г.

Системные требования Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор (рек. акселератор 2-3-го поколений), 140 Мбайт на жестком диске.

Суть Глобальная космическая стратегия в традициях Master of Orion, издание исправленное и дополненное. Упрощенное дерево наук и скромный выбор доступного вооружения с лихвой компенсируются трехмерными прелестями экспонента.

Особенности Не найдена кнопка “конец хода” — игра идет в реальном времени, и потому может считаться “симулятором космических сражений”. Тактические битвы в вакууме и на суше, к сожалению, не менее стремительны. Впрочем, клавиша “пробел” останавливает всяческую деятельность на экране и дает подумать. Это важно.

См. демо на диске к прошлому номеру!

кие игры появляются достаточно часто. Настолько часто, что их описание стало штампом, потому что отличаются они друг от друга не более, чем Age of Empires от Age of Kings. Жаль, но срок жизни таких игр невелик. Всегда находится какая-нибудь досадная деталь, которая отравляет игрокам существование в новом мире. К примеру, разработчики забудут включить в игру AI. Или исправить ошибки. Или нарисовать интерфейс. А иногда понять, что именно забыли разработчики, не представляется возможным. В игру просто неинтересно играть, и все.

> **И как вернуть того маленького астронавта из Master of Orion, что втыкал флаг в мертвую землю только что колонизированной планеты?**

Капля истории

Сериал Imperium Galactica появляется на наших телеэкранах очень редко, раз в три года. В 1997 году общественность была шокирована бестактным, вызывающим поступком авторов, Digital Reality. Вместо того чтобы как все сделать еще один MOO-клон (благо, тогда экзальтированная публика сметала с прилавков все, что содержало слова “глобальная” и “космическая”), ребята отошли от канонов и произвели нечто непотребное.

Во-первых, “это” занимало два CD, большая часть которых была забита “силиконовыми” видеороликами. Во-вторых, “это” имело сюжет, игроку выдавались “звания”, а вместе с ними — права. Жертвы маньяков из DR начинали карьеру в качестве командира малюсенького космического корабля и допускались к управлению планетами и флотами, лишь дослужившись до адмирала. И в-третьих, если вы все еще читаете эти ужасные слова, “это” ползло, шагало, летело в реальном времени, и тактические сражения — тоже!

К сожалению, у меня нет данных о результатах продаж IG в Штатах. Помню, игра получила достаточно хорошую прессу, всем понравилась идея с “карьерой”, многие даже начали сравнивать “Галактику” с X-COM, находя в игре похожую атмосферу. Однако фиксированный сюжет и (как следствие) полное отсутствие replayability совсем не прибавили игре популярности. Шло время...

Мимомысли-2

Сполохи зеленого цифрового шума... Ползучий телетайп, пришедший из фантастических фильмов времен эффекта прозрачности. Блики незнакомой трехмерности в объективе. Демо-версия Imperium Galactica 2 занимает столько, сколько обычно требуется полноценной игре. Секрет прост: перед нами практически полная игра, здесь нет только “кампании” и основной массы “сценариев”, а также знаменитых “силиконовых” роликов, которые теперь (времена VGA256 прошли навсегда, парень) занимают четыре CD.

Вторую часть встречают спокойно, никто не сходит с ума, не бьет в барабан и не делает фанатских страничек. Полная версия игры уже давно вышла на венгерском языке, но венгерские языки все еще не захвачены. Неужели никому не хочется взглянуть на MOO-клон после тотального фейс-лифтинга?

Несколько советов

Как пройти демо-версию

Одна из стратегий — сконцентрироваться на научной деятельности. Колонизируйте столько планет, сколько сможете. Выберите среди них две или три с “продуктивностью” ниже 100% и сделайте эти колонии “научными”. Так вы создадите основу для прогресса. Остальные планеты должны быть “гражданскими”, так вы обеспечите себя достаточным количеством средств.

Как только технический уровень вашей цивилизации достигнет приличных высот, выберите одну из самых “продуктивных” планет и превратите ее в гигантский танкостроительный завод. Выберите еще две в качестве космических верфей и перенаправьте готовые корабли на “танковую” планету. Полностью уничтожьте всех.

Почему меня все время убивают?

Если у вас проблемы с захватом планет, попробуйте концентрировать огневую мощь. Один machine gun fort может вынести неограниченное количество слабых танков, если AI отправляет их в бой один за другим. Атакуйте широким строем и убедитесь, что все ваши танки стреляют по одному и тому же форту.

Мнения об игре

"Эта игра не просто превосходит MOO, MOO2 и другие космические стратегии, она оставляет их далеко позади! Едва сев за Imperium Galactica 2, я позабыл все на свете, просто влюбился в нее. С нетерпением жду появления в США полной версии, обязательно с многопользовательским режимом!" — восклицает экспансивный Dorky, посетитель форума http://forums.gtgames.com/ig/.

"IG2 производит впечатление игры, способной удержать игрока за компьютером до раннего утра... Всплывающие окна, на которых построен интерфейс управления, появляются и исчезают в нужное время, удивительно точно угадывая ваше настроение. Вам не придется тратить много времени на чтение документации, кроме того, в IG2 есть обширная система учебных миссий — обязательная штука для таких игр", — пишут на сайте Daily Radar (www.dailyradar.com).

"Критики достойна "боевая" система, которая явно слабее остальных частей игры. Сражения на поверхности планет в стиле последних 3D RTS вроде Warzone 2100 значительно проигрывают последним в разнообразии тактических решений. У вас есть танки, танки и... танки. Таким образом, процесс сводится к банальному танковому "рашу". Побеждает тот, у кого больше бронетехники. В космосе дела обстоят чуть лучше. AI, похоже, работает не слишком эффективно. Несмотря на то что корабли можно выстроить в различные формации, серьезной разницы не ощущается", — замечают на сайте SciFi Gaming Federation HQ (www.federationhq.net).

Вдохните глубже. Imperium Galactica 2 — это первая "глобальная космическая", которая НЕ РАБОТАЕТ без 3D-акселератора. Если вы все еще сомневались насчет соседского Voodoo за 10 долларов, то время пришло. В главном меню летают метеориты и космические корабли. Звук представлен не иначе как в Dolby Digital. Хочется пригнуться.

Внутри все роскошно. Звездную карту можно вращать, наклонять и даже, как говорят мои друзья фотографы, зуммировать. Разумеется, делать все это с картой совершенно не нужно — она хороша тем, что есть и на ней все видно. Но сама возможность... о боже... как это приятно.

Все вспомогательные экраны — наука, дипломатия, производство, торговля, шпионаж, дизайн (кого забыл, признавайтесь!) — выплывают на фоне звездного неба, не лишая нас доступа к карте. Это удобно. Про сполохи зеленого цифрового шума больше писать не буду, чтобы не расстраивать. Послушайте сами. Кажется, что тебя посадили внутрь кинофильма "Матрица", и если бы не обволакивающий эмбиент в стиле X-COM, я бы убежал. Довольно матриц.

Действие снимается "одной камерой", без склеек. Только что планета была мерцающей точкой, а ваш флот — условным обозначением на карте. Но вот что-то происходит, наезд... и планета плавно вырастает до размеров экрана, а условное обозначение оборачивается десятком разномастных кораблей, замерших перед боем. Отдайте приказы, снимите игру с паузы (о да, здесь, как и в первой части, нет кнопки "конец хода", игра идет в непрерывном времени), и тогда начнется... нет, не Homeworld. Все просто и плоско. Впрочем, от этого не менее красиво.

Но главное событие вечера ожидает вас на поверхности. Такие планеты хочется колонизировать! Еще и еще. Удивительно, но технологии, которые давно стали стандартом в жанре action, вновь вызывают неподдельный восторг. Кажется, мы настолько привыкли к тому, что планеты в MOO-клонах рисованные, а интерфейсные окна украшены водопроводными трубами в стиле hi tech, что банальная 3D-сцена с парой стандартных эффектов готова сбить нас с ног. Все так... но вы только взгляните... как солнце золотит шпиль Colony Hub'a! Это же НАША ПЛАНЕТА, вы понимаете?



На первый взгляд, дерево наук совсем не похоже на дерево. Признаться, оно вообще на него не похоже. Разработчики, кажется, слегка перемудрили здесь с интерфейсом, закружив бедных игроков в круговерти визуальных эффектов.

Не понимаете, и ладно. Тем более что завтра сюда спустятся транспортные корабли недружественной агрессивной расы и высадят двадцать танков (увы, кроме танков в игре ничего нет. Пока?). Две минуты ожесточенного обмена ударами прямой наводкой в стиле самого тупого C&C-клона, и мы теряем контроль над Орионом-4.



Предатель

Давайте не будем делать окончательных выводов — до появления полной версии Imperium Galactica 2. Нет, я не думаю, что разработчики что-то изменят в игре. Скажем, введут новые типы наземных юнитов, чтобы разнообразить тактику. Или поправят систему управления планетами, которая сейчас значительно уступает любому серьезному MOO-клону. Чтобы там разработчики ни говорили о своем "суперинтуитивном интерфейсе", игра в "глобальную космическую" это в первую очередь — тяжелый труд, и рабочее место покорителя мира должно быть не столько красивым, сколько удобным.

Я надеюсь, что те самые четыре диска видеороликов и фирменный "галактический" сюжет добавят игре оригинальности и остроты. Звучит предательски — не я ли всегда выступал за полную отмену миссий и сюжетов, требуя от разработчиков только одного — случайных карт произвольного размера. Но здесь другое. Боюсь, простое копирование не сможет перекрыть результат, установленный много лет назад Master of Orion 2. Несмотря на все свое трехмерное великолепие.

Говорят разработчики

Только цифры
130 изобретений, 80 типов планет, три уровня сложности, 6 сценариев, 70 минут оригинальной музыки, три расы, 45 минут видео, 70 персонажей, 100000 слов диалогов.

Replayability
Нашей целью было создать игру с богатой и сложной сюжетной линией, сделать так, чтобы игроки могли проходить Imperium Galactica 2 десятки раз.

Наш интерфейс
Интерфейс управления — первое, что поразит вас в IG2. Это действительно уникальная, доступная на интуитивном уровне система, которую мы будем использовать и в будущих проектах. Интерфейс скрывает всю сложность игры — так что даже новичок почувствует себя, как дома.

Сюжетная линия должна умереть
Вы можете игнорировать сюжет, поставив цель захватить мир. Выбираете одну из восьми рас — и вперед. Вы можете выбрать один из многочисленных сценариев, в которых необходимо добиться некой цели за определенное время. Не забыт и многопользовательский режим — до восьми человек по локальной сети или Интернету.

Destination: ■ Shadow Watch (демо-версия)

Книжка в картинках

Если вместо Гоголя читать комиксы DC, вместо Достоевского — Marvel'a, по вечерам смотреть трилогию Die Hard, а после обеда — Big Trouble in Little China, то даже если очень захочешь сделать X-COM, все равно выйдет Shadow Watch.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Они хотели сделать игру, которая не будет похожа ни на одну другую. Вместо модного "реального времени" — допотопные "ходы", вместо управляемой мышью камеры — клавиатура, как во времена Kings Bounty, вместо обязательного 3D — ходячие персонажи комиксов, вместо хитроумных правил — пара кубиков, как в настольной РПГ. И 200000 слов диалогов. "В три раза больше, чем в среднем романе!" — хвастаются разработчики. Впрочем, романов Клэнси это не касается. Одержав бесспорную победу на фронте action/strategy, Redstorm предпринимает попытку завоевать сердца поклонников "тактических симуляторов". Пришло ли время вычеркнуть из памяти X-COM и Jagged Alliance, записавшись в армию поклонников Shadow Watch? На вымазанной кровью клеенке — демо-версия игры, и наши ученые готовы сделать первые выводы.

Мы — банда

Кратко о том, что вообще происходит. Транснациональная корпорация крупная настолько, что зовется просто — "Корпорация", готовит к запуску первую в мире международную космическую станцию. Неведомый враг ставит палки в колеса и всячески пытается сорвать проект. Став-

▼

Толстому Тони, первому "контакту" в игре, следует срочно заняться своим здоровьем. Диалоги настолько длинны, что читать их не хочется. Но стоп — в этом соль игры. Забавно: двести тысяч слов диалогов в игре, стилизованной под комикс...

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

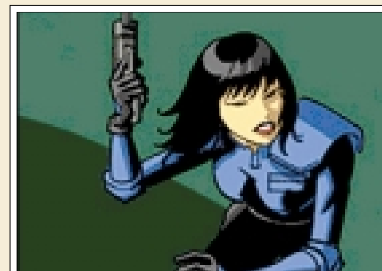


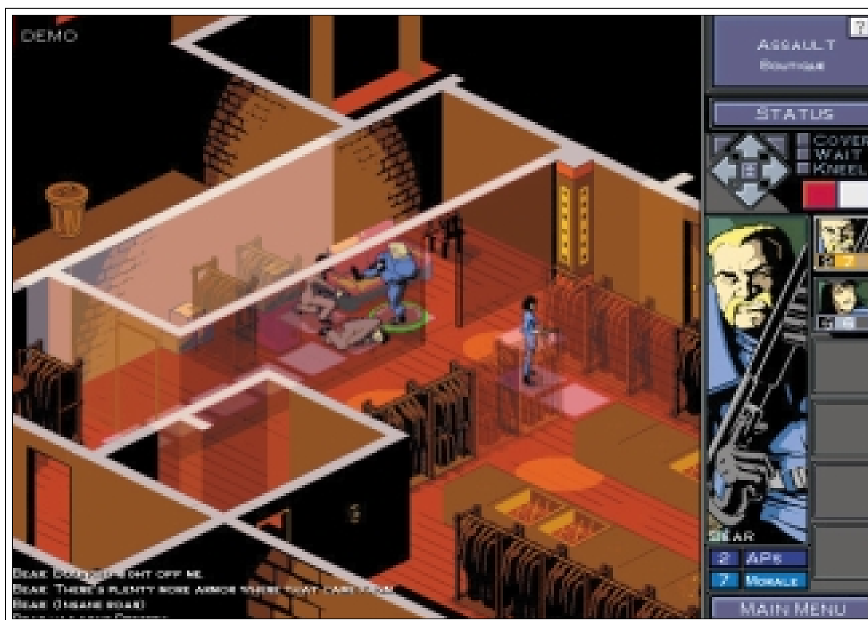
Начните чтение с этой заметки!

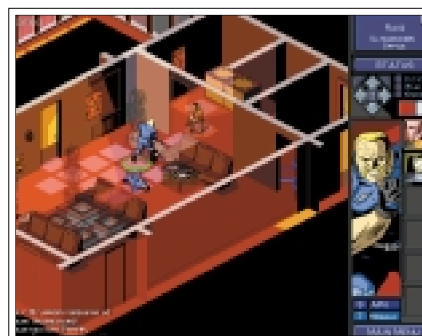
Разработчики из Redstorm взялись за тактические походовые симуляторы и создали нечто среднее между X-COM, Jagged Alliance 2, Incubation и книжкой в картинках.

Вышедший из леса строитель Днепрогэса даст Shadow Watch лет пять, как минимум. На самом же деле игра еще не издана, а перед нами — глубокая стилизация. Авторы привлекли к работе профессиональных комикс-художников, и в результате получили настоящее произведение искусства — не замечающее игровую моду в частности и время вообще. Такая игра могла быть издана и год, и два, и пять лет назад. Впрочем, ее появление именно сегодня имеет два неоспоримых плюса: во-первых, мы давно не играли в толковые походовые стратегии, а во-вторых, подобный графический минимализм делает Shadow Watch доступной для самых широких народных — системные требования более чем скромны.

Интерфейс управление прост, если не примитивен. Разработчики заставляют нас двигать каждого оперативника "по клеточкам", что раздражает ужасно. К счастью, в демо-версии их всего двое, так что много возиться не приходится. Игровая система с X-COM'овской не сравнится — все гораздо проще. У каждого бойца (в полной версии их 6, менять нельзя) всего несколько параметров, одно оружие на всю игру, нет боеприпасов, нет вещмешка. Зато есть очки опыта, который они приобретают в каждой миссии. Так что в перерыве между боями нам предстоит не только трепаться с "контактами", внимательно выбирая правильный ответ из трех предложенных, но и развивать своих подопечных, предпочитая то или иное новое умение из девяти доступных. Магия цифр, да и только.









Медведь опять сошел с ума, бьет ни в чем не повинных людей ногами в лицо. Удивительно, что больной всегда знает, в какую комнату бежать, — мухлюет AI, не иначе.

Бинго! Это UFO: Enemy Unknown, главное меню. Нет?

ки в игре так высоки, что на решение проблемы выделяется лучший из лучших, единственный человек в мире, способный разоблачить шайку олигархов, — я. Или, на худой конец — вы, если купите Shadow Watch. Под нашим управлением шестеро оперативников, после гибели любого из них игра немедленно заканчивается, а проект запуска интернациональной космической станции накрывается медным тазом. О том, как организована система построения сюжета (а сделано там все достаточно хитро), я писал в одной из недавних колонок. См.!

Досадная оплошность: в демо всего лишь четыре одиночных сценария и неприлично короткий кусочек кампании, который походит к концу, едва стартовав. Что еще хуже, из шести доступных в полной игре оперативников сегодня с нами всего два — вооруженный "Бенелли" гигант по кличек "Медведь" и полная его противоположность — специалистка по восточным единоборствам Лили с игрушечным "hush puppy" в тоненьких ручках. Плохо не потому, что мало, — бронежилет Медведя способен выдержать не одно попадание, и миссии проходятся без особенных проблем. Дело в том, что в Shadow Watch, как и в любимых всеми Commandos, каждый член команды играет свою роль: есть подрывник, есть хакер со сканером — далеко, сразу скажу, не самым последним девайсом в игре. Поэтому спектакль, устроенный нам в демо-версии, откровенно скучен — масса статистов в роли врагов, гигант-истеричка и практически бесполезная каратистка с "пукалкой". Впрочем, играть можно.

Смотрим Shadow Watch... даже и не пытается выглядеть современно. Первое впечатление — все в игре нарисовано от руки в 16 цветах. Впечатление правильное — внешнюю, "стратегически-приключенческую", часть игры оформлял Ричард Кейс (Richard Case), профессиональный рисовальщик комиксов. "Тактическая" порция игры, кажется, тоже нарисована от руки — никаких теней, плоские "мультяшные" персонажи, которым даже не пытались придать объем. При этом их движения точны и натуральны — анимация весьма достоверна. В действительности же дело было так: разработчики схитрили, нарисовав все сначала в 3D, а потом стилизовав изображения в специальной программе под комикс. Результат — совершенно потрясающий. Я не могу

Говорят разработчики

"Ставки в игровой индустрии сегодня настолько высоки, что только несколько компаний в мире могут позволить себе двигаться вперед. Redstorm — одна из таких компаний. Shadow Watch выглядит иначе. Игра не похожа на другие. Кто-то считает, что это рискованно. Мы полагаем, что это хороший способ создать что-то новое.... Боевая модель сочетает в себе простоту использования и тактическую глубину. Каждая миссия, каждый ход для каждого персонажа — это тактическая головоломка. Бой — это игра для думающих людей", — говорит Кевин Перри (Kevin Perry), главный дизайнер Shadow Watch, в интервью сайту Checkout Games (www.checkout.com/games).

"Думайте об игре, как о шахматах с оружием в руках. Интерфейс намеренно сделан простым, чтобы вся игра была как на ладони..." — из интервью разработчиков сайту Gamespy Network (www.gamespy.com).

Shadow Watch

Жанр Походовая стратегия

Разработчик Redstorm Entertainment www.redstorm.com

Издатель Redstorm Entertainment

Сайт игры www.shadowwatch.com

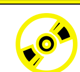
Объем файла Около 56 Мбайт

Системные требования Windows 95/98, Pentium 133, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта), 100 Мбайт на жестком диске, 3D-акселератор не нужен напрочь.

Дата выхода Апрель 2000 г.

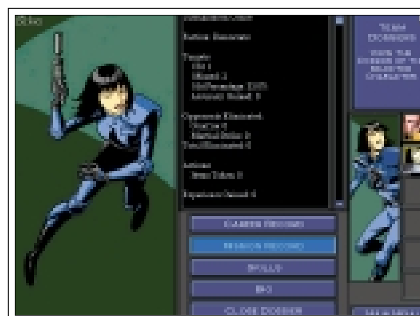
Суть Комикс по мотивам X-COM. Стилизации подверглись не только внешние покровы игры, но и ее внутренности. В предвкушении обещанной нелинейности сюжета стреляем по обладателям шелковых рубашек в цветочек.

См. демо на нашем диске



Особенности Предельно простой интерфейс управления, стилизованная до полной неузнаваемости графика, нарочито примитивная игровая механика и Pentium 133 как предел мечтаний.







▲ **Объясните мне, как Медведь может видеть эту цель. Через стены? Или там окно? Чертов комикс, ничего разберешь.**

◄ **Где вы, Рафаэль и Геннадий? Нам так не хватало ваших гранат и сканеров. Пожалуйста, появляйтесь в полной версии.**

сказать, что превосходный, потому что такой подход лишает нас многого — те уровни, что были в “деме”, показались мне однообразными. Разумеется, подобная “ручной работы” красота не хочет взрываться, проламываться и покрываться копотью. То есть от физической корректности X-COM, JA2 и Soldiers at War здесь не осталось и следа. Последняя надежда на Рафаэля — местного подрывника. Говорят, парень может “взорвать целый этаж”. Что ж, приди же и покажи нам свое великое искусство, Раф. А то твои друзья даже стекло толком разнести не могут.

Впрочем, у игры есть один, никаким поленом не перешибаемый плюс — она действительно хорошо работает на P166 и совершенно наплевательски относится к наличию у вас 3D-акселератора. Ей даже все равно, G200 у вас или S3 Trio 64V+. Так что играем все.

Играем

Не успев справиться с шоком после общения с нарисованным от руки “толстяком” Тони, мы сталкиваемся с новой проблемой — персонажи не хотят идти туда, куда мы их направляем. Они не выказывают никакого почтения курсору мыши, и лишь нарисованные на панели управления стрелочки способны привести их в движение. Если выражаться мягко, такой способ управления раздражает. Понимаю Incubation, где мы играли фактически на шахматной доске. Но здесь — уровни достаточно большого размера, и никакого удовольствия от процесса мы не получаем. “Шажок, еще шажок... Тааак, умничка. Теперь повернись направо, давай обойдем этот столик. И еще бегом две клеточки”. Ладно еще, в начале миссии, когда нам страшно, когда враг за углом и ничего пока не ясно, — можно повозиться. Но когда в финале нужно преодолеть уровень целиком — хочется просто выключить компьютер, — до того тупая работа. Удобнее, кстати, играть с клавиатуры — прямо как в DOOM — бегать по “контролу”, стрейфиться...

Сама игра проста, как Таня Буланова. Никакой смены оружия между миссиями, никаких боеприпасов, никаких ранений в правое легкое, хитрых параметров и случайно генерируемых персонажей. X-COM превращен в комикс не только снаружи, но и изнутри. У персонажей две кнопки действия — “красная” и “белая”. Красная — это стрелять. Просто “бум”, точность выбирать нельзя. Белая — это, как правило, открыть/закрыть дверь. Можно еще выбить. И не только дверь — оперативники владеют приемами джиу-джитсу. Важный параметр — мораль. Стоит Медведю получить несколько пуль, он going berserk и выходит из-под контроля. В таком состоянии парень нравится мне гораздо больше: во-первых, его не надо двигать по клеточкам, как пешку, а во-вторых, он значительно эффективнее. В ярости подбегает Медведь к застывшим рисованным врагам и отшибает им головы ударом армейского ботинка 48 размера. А иногда еще в упор расстреливает из своего ружьишка. Очевидно, в погоне за рейтингом в Shadow Watch следы всякого насилия полностью уничтожены. Нет ни луж крови под трупами, не слышно треска отрываемых голов и криков “йо, мазафака!”.

Играть между тем все равно интересно, особенно в первое время — пока не надоедят уровни. Никаких выводов делать не будем, ибо разработчики, отрезая для демо-версии кусочки игры, оставили себе самое вкусное — сюжет, команду и развитие персонажей. Через месяц мы сможем оценить все целиком.

Сама игра проста, как Таня Буланова. Никакой смены оружия между миссиями, никаких боеприпасов, никаких ранений в правое легкое, хитрых параметров и случайно генерируемых персонажей.

Мнения об игре

“Если вы любите тактические игры, которые не требуют от вас мастерского владения левой кнопкой мыши, и не падаете в обморок при виде ретро-графики в разрешении 640x480, вам совершенно необходимо посмотреть Shadow Watch”, — советуют на сайте Computer Games Online (www.cdmag.com).

“Современные книги комиксов выглядят значительно интереснее, сложнее и ярче, чем то, что мы видим в Shadow Watch”, — умозаключает суровый обозреватель с сайта Gamespot (www.gamespot.com).

Destination: ■ The Rift (демо-версия)

Антигравитационные мероприятия

Была в свое время такая заставка на ОРТ — на экране крутился белый прямоугольник, который потом принимал вертикальное положение, а диктор за кадром голосом робота Вертера, больного гайморитом, с неподдельным пафосом и чеховской паузой между словами провозглашал: “ЭТО — ПЕРВЫЙ!”. В данном случае, как вы понимаете, речь идет о Homeworld-клонах.

Андрей ОМ

Давайте представим, что вы только что посмотрели в особо навороченном кинозале (Digital Surround EX, динамик в каждом кресле, экран с мраморным напылением) последнюю эпохалку Джорджа нашего Лукаса. Ту самую, где Мак-Грегор, известный мастерским нырянием в унитаз в Trainspotting, и Самуэль Л. Джексон, которого, наверное, даже родная мама теперь называет Джулсом, изображают из себя джедаев. Там еще спецэффекты красивые. Да-да, вижу, вы понимаете, о чем я говорю. Так вот, сразу после этого просмотра вы включаете дома телевизор и видите трэшевую черно-белую постановку Эда Вуда Plan 9 From Outer Space — общепризнанно худший фильм всех времен и народов. Летающая тарелка там сделана из кастрюли, а пришельцы ходят в дурацких резиновых масках, купленных в супермаркете за углом.

Вместе с тем первое считается красивой поделкой под попкорн, а второе — высоким киноискусством и вообще классикой.

Не пугайтесь Разумеется, великий HW остался на своем пьедестале, высоко воздев золоченый инверсионный след и попирая ногами ▼



Homeworld для бедных: кораблям явно недостает детализации и сакральных инверсионных следов.

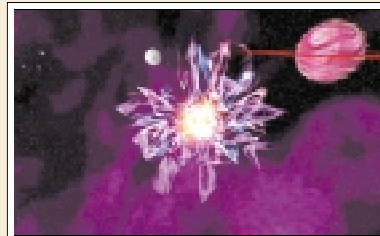
Начните чтение с этой заметки!

Самый первый из множества анонсированных Homeworld-клонов явил себя в играбельном виде. Пикантность ситуации в том, что игра была в разработке с 1997 года — то есть приблизительно с тех самых пор, когда было впервые объявлено о начале производства HW. Перед нами два мира и, соответственно, два детства: первый — с его зубодробительным промоушеном, приличным бюджетом и жирным издателем, и второй — без бюджета, без издателя и без промоушена.

Единственное, что безоговорочно хорошо в Rift, — это интерфейс. Разворачивающиеся полупрозрачные панели, посредством которых можно выполнить с флотом любое действие, по-доброму радуют, хотя и причиняют владельцам 15-дюймовых мониторов адские муки, заслоняя все зрелище. Прибавим к этому несколько уместных заимствований из HW и получим практически идеальное управление для космической RTS.

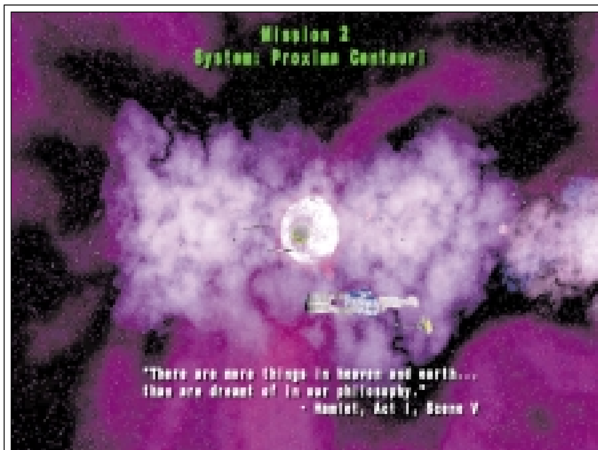
Все остальное, будем смотреть горькой правде в глаза, откровенно плохо. Модели кораблей колеблются в диапазоне от ужасных до чудовищных, враги смешны, взрывы жалки, а эпитеты к туманностям, планетам и нашим сооружениям вы легко можете подставить сами. Фактически, без дрожи на экран взглянуть невозможно. Вместе с тем engine весьма быстр и даже, не побоюсь этого слова, изящен — ему бы да достойное применение... Зато отлично озвучены многочисленные диалоги, а сюжет на самом деле цепляет.

В общем, дружески давим игру, наказывая разработчикам не оставлять попыток. Из них выйдет толк.





Щас взорвутся. В 16-мегабайтное демо помимо шести миссий умудрились вместить длительное интро — такого в наших краях давно никто не делает.



Вот, помню, как-то на исходе верстки, где-то уже в пятой сцене, Гамлет нам и говорит...

C&C-клоны. The Rift — совсем другое. Не найдя издателя, его мужественные авторы постановили продавать игру исключительно через Интернет. С их маркетинговыми упражнениями связан забавный казус: Rift — вторая на моей памяти игра (после Duke Nukem 3D, ясное дело), которая требует денег за собственную демо-версию! То есть без денег доступны только три миссии, а за у.е. — все шесть.

Я, кажется, понимаю, чем занимался ансамбль художественной самодеятельности ThrushWave Technologies все те полгода, что прошли со времени выхода в свет Вел. и Уж. Они поспешно прикручивали к своему творению наиболее удачные элементы HW: систему управления флотом в трехмерном пространстве, дискообразный grid, по которому совершаются перемещения на большие дистанции, и даже zoom по LMB+RMB. Выглядит престранно. Заимствование настолько полное и беспардонное, что поначалу хочется протереть глаза, принять душ и совершить краткую медитацию. Призрак HW улыбается так добро и уходить не хочет. Вместе с тем нельзя не признать, что собственноручный combat interface от ThrushWave является вполне занятной и функциональной вещью. Как вы видите, дорогие гости столицы, по четырем сторонам экрана виднеются такие себе модные прозрачно-зеленоватые панели — путем нехитрых манипуляций мышью с их помощью можно выделить любую группу войск, изменить ее состав, отдать приказы на строительство (да-да, но об этом после) и прочая, и прочая... Все это, прошу заметить, на ОДНОМ экране и без исполнения на hotkeys марша Мендельсона.

Есть еще занятное новшество: этакое всплывающее окошко с увеличенным изображением предмета, на который мы навели курсор. Теперь не придется часами скроллить экран, чтобы посмотреть из истребителей или rocketboat'ов состоит вооон тот отряд.

Я, кажется, понимаю, чем занимался ансамбль художественной самодеятельности ThrushWave Technologies все те полгода, что прошли со времени выхода в свет Вел. и Уж.

Про-регресс Давно ли вы, любезный читатель, видели игру, злоупотребляющую цитатами из Шекспира? Да-да, здесь такое практикуется: между миссиями всяк любознательный потребитель сможет узнать, что, конечно, многое есть на свете, что не снилось ни другу Горацио, ни иным мудрецам. В данном случае, кстати, другу Горацио не снились черные дыры, ведущие в чужеродные измерения.

Кроме того, в ассортименте богато озвученные диалоги между комиксообразными главными героями, один из которых — бывший контрабандист, а второй — типа ученый. Первый постоянно рвется в бой, второй его успокаивает и вообще учит уму-разуму. Смешно.

Да, как и было обещано выше — о строительстве. В космосе теперь можно возводить базу, пристраивая к этакому вращающемуся колесу всякие нужные сооружения, — там же производятся корабли, туда же доставляются ресурсы. Тот же Mothership, но нашего собственноручного производства. Отличная идея. Первый base-building в космосе.

The Rift

Жанр 3D Space Combat RTS

Разработчик/Издатель ThrushWave Technology www.thrushwave.com

Сайт игры www.theriftgame.com

Объем файла Около 16 Мбайт

Системные требования Windows 95/98, Pentium 166+, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (8 Мбайт), 3D-ускоритель класса Voodoo 2 или TNT.

Дата выхода Лето 2000 г.

Суть Художественная самодеятельность в жанре 3D Space Combat RTS, или, что точнее, HW-клонирования. Полностью подтверждает культовую древнерусскую поговорку про первый блин.

Особенности Космический base-building, цитаты из Шекспира и Толкина между миссиями, отвратительная графика, отличный интерфейс, большой идейный потенциал.

См. демо на нашем диске!

Формаций не предусмотрено, равно как и инверсионных следов: вторых, скорее всего, по техническим причинам, а первых — не совсем и понятно, почему. Казалось бы, гуляй, городская бедность: позаимствовали практически весь интерфейс из HW — зачем останавливаться на достигнутом? Ан нет. Мы гордые.



Это вовсе не надувная игрушка для детей старшего ползункового возраста. Это, натурально, опасный враг, плюющийся огнем.

Смерть Вертера

Вы заметили, что до сей секунды я ни единым словом не обмолвился о графике, дизайне и тому подобных мирских вещах? На то были свои причины. Видите ли, у игры большие проблемы. Она крайне уродлива и в качестве минимальных требований совершенно неоправданно желает 8-мегабайтную видеокарту — продукт, доступный пока далеко не каждому. От нее за версту разит губительной малобюджетностью — временами кажется, что глава ThrushWave Джеймс Траш лепил ее на коленке в перерывах между куда более интересными делами. У игры нет и, скорее всего, так и не будет издателя. Ей срочно требуется толковый дизайнер: если корабли землян еще более-менее приемлемо выглядят и даже отличаются некоторой грацией, то инопланетные соперники... Нет, я не могу об этом говорить. По крайней мере сколько-нибудь цензурными словоформами. Ей также не помешает грамотный программист: висящие в космосе планеты, неплохо анимированные и имеющие даже динамически перемещающимися атмосферными фронтами, имеют углы и являются не шарами, но скорее многогранниками!

Давно ли вы, любезный читатель, видели игру, злоупотребляющую цитатами из Шекспира?

По сути, Rift может похвастаться единственным, но зато крайне весомым достоинством — богатым потенциалом. Отдайте эту идею, этот сюжет (его я тоже специально не упоминал — ибо он почти великолепен), эти цитаты из Шекспира и эти диалоги, в конце концов, этот стремительный движок толковым дизайнерам, художникам и программистам — и вы получите потенциальный продукт класса "А", лидера хит-парадов и почти наверняка каверблюя культового журнала Game.EXE. А так...

Впрочем, это явственно НЕ банальное клонирование светлых идей Сами-Знаете-Кого — в противном случае я растерзал бы Rift на британские флаги подобно тому, как это было проделано с Submarine Titans в прошлом июне. ThrushWave просто не повезло, и их будущее видится мне в самых радужных тонах. Ну, по крайней мере на это хочется надеяться.



Это — 800x600. Все прочие шоты — 1280x1024. Высокие разрешения, как видим, игре на пользу не идут. Странный эффект.

Говорят разработчики

"Мы начали обдумывать Rift еще в 1997 году, задолго до того, как был анонсирован Homeworld. Концепт, как вы понимаете, настолько опережал свое время, что индустрия созрела для него только сейчас: поэтому я нисколько не удивляюсь такому количеству вдруг анонсированных похожих друг на друга игр в жанре 3D Space Combat RTS. На самом деле, в значительной мере мы вдохновлялись Ascendancy от Logic Factory — этой старой игрой, заточенной под DOS. Это была настоящая глобальная стратегия в настоящем 3D — да, там были сплошные спрайты, но навигация была полностью трехмерной", — поясняет Джеймс Траш (James Thrush), глава ThrushWave Technologies, в интервью сайту GA-Strategy (www.ga-strategy.com).

Destination: ■ Earth 2150: Escape From the Blue Planet (демо-версия)

Плюс десять

C&C-клон в полном — чём? 3D? Унесите. В морг. Впрочем, минуточку. Как, говорите, он называется? Очень знакомое название... Уж не родственник ли он Earth 2140, первому в мире C&C-клону в Hi Color образца 1799 года? Доктор, отсыпьте мне еще 50 граммов изостара — будем смотреть.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Даже не знаю, кем именно Earth 2150 приходится Earth 2140 — младшим братом, сыном или они просто однофамильцы, надо при случае спросить у разработчиков. Предыдущая игра, несмотря на свою неземную красоту (мне кажется, это был самый красивый C&C-клон за всю историю земного человечества), не был признан народом, ибо помимо полупрозрачного дыма и величаво вышагивающих роботов содержал (на иждивении, не иначе) слабого на голову AI и кривой баланс сил. Короче, не получилось.

Прошли годы. У разработчиков C&C-клонов (нет, они вовсе не такие тупые ребята, как вам кажется, просто у серьезной игры очень длинный цикл производства) нынче начинается очередной раунд борьбы за зрителя. Котируется только 3D. На подходе — LucasArts со своим Force Commander, а вот у "немецкого издателя с мощными польскими корнями и русскими прихлебателями" (цитата из клерикального сборника "Вестника Даниловского м-ря") Topware — Earth 2150.

Многочисленные демо-версии Earth 2150, в которые я вдумчиво и с таким интересом играл тринадцать лет подряд, одерживая одну удивительную победу за другой, впоследствии оказались "неинтерактивными". На этом нелепом основании ББ снял все пять моих материалов. Честно говоря, шестой текст пишу с некоторой опаской. Вдруг и последняя "дема", что лежит на моем просторном винчестере, тоже неиграбельна?

Смущает также и тот факт, что в стране Германии игра вышла, и уж очень давно — успев собрать все, какие возможно, призы и, наверное,

Транспортный вертолет "Бояр" займется доставкой боеприпасов.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Начните чтение с этой заметки!

Earth 2150, стратегия в реальном времени польского производства, обещает быть самым красивым и технологичным C&C-клоном начала сезона.

Вопрос номер один, который волнует любого игромана с компьютером ниже PIII 600 и GeForce 256: будет ли "это" работать на моей машине? Разработчики сделали все, чтобы увеличить круг потенциальных зрителей: поддерживаются Direct3D, Glide и OpenGL, разрешения начинаются с 640x480x16, можно уменьшить детализацию текстур и отключить всяческие красоты. Без 3D-акселератора игра просто не запустится, а вот все остальные получат гарантированный и строго отмеренный в соответствии с мощностью 3D-карты кайф.

Посмотреть есть на что — цветное освещение, здания и юниты отбрасывают тени, солнце движется по небосводу, идет снег и дождь, плавно — вы даже не заметите как — меняется освещенность. Танки отравляют атмосферу клубами едкого дыма, по ночам включают прожектора, а уж что происходит во время боя — страшно рассказывать. Красиво очень — разработчики потрудились на славу.

К счастью, одним аудиовизуальным гурманством не обошлось. В Earth 2150 честная физика — просчитывается ударная волна от взрывов, изменяется рельеф. Игроку приходится следить за капризами погоды — сильный ветер заставит истребители пойти на аварийную посадку, ливневые дожди увеличат уровень воды и затопят ваши постройки, снег заметет следы, а метеоритный дождь так вообще снесет все к чертовой бабушке.

Добавьте сюда конструктор юнитов — мы сами выбираем технику, на которой будем сражаться, дерево наук, три совершенно различных силы, нелинейный сюжет и хитрый многопользовательский режим... Что еще нужно счастливому обладателю NV15, чтобы встретить старость?





Обратите внимание на панель управления в нижней части экрана. Все, что выходит за рамки интерфейса WarCraft, — находится здесь. Да, и поднимите глаза чуть выше — в какой еще игре встретится такое унылое туманное утро — на часах 9:00, снег шел всю ночь.

Конструкторское бюро Earth 2150. Выглядит уныло, да и вариантов пока немного, но ведь перед нами — всего лишь демо-версия.

"Груз" решил немного пошалить и вырыл траншею. Изменение рельефа в реальном времени — конек игры.



высшие рейтинги, а также, говорят, стала RTS 1999 года в стране Финляндии. Признаться, такой поворот событий несколько омрачает "первое знакомство". Впрочем, давайте сделаем вид, что мы ничего не знаем, мы американцы и вообще только что из Макдоналдса.

Игра В любой игре, какой бы вторичной она ни была, Topware пытается добавить некий "новый" элемент, совершить некий "финт ушами". Это не всегда хорошо сказывается на объеме продаж, зато есть о чем поговорить. Так, в Knights & Merchants (в новейшем дословном переводе на русский — "Война и мир") они взяли Settlers и ввели в него солдат, обязав несчастных ходить строем. Играть стало значительно сложнее, но зато интереснее.

Earth 2150 — как вы понимаете, тоже клон не из простых. Чем больше я узнавал о возможностях игры, тем сильнее жалел человека, который будет писать на нее рецензию. Выключать фары? Ветер меняет направление? Подземные битвы? Самолеты терпят крушение? Какой еще скрипт? Зачем рисовать свой флаг? Сумма знаний об Earth 2150 разрасталась, как снежный ком. Впрочем, 56 часов назад все начиналось совершенно безобидно.

Меня просто попросили построить фабрику по производству гражданской техники. Строить должен был экскаватор модели "Груз" (евроазиатская династия, знаете ли...). Здание действительно строилось — фабрика не появилась из-под земли, не прилетела с неба и даже не материализовалась в огне сияющего пламени — как это обычно бывает в других RTS. Сначала появились строительные леса, затем стены, затем другие детали, составляющие черты фабрики по производству гражданской техники будущего. Потом мне с "Грузом" стало не до любования индустриальными красотами. Срочно понадобились: Энергетическая станция, Шахта, Перерабатывающий завод, Военный завод, Исследовательский центр, Завод по производству военной техники и даже Склад боеприпасов! Как оказалось, в Earth 2150 снаряды и ракеты не вырастают прямо в жерлах орудий, как обычно, а самым предательским образом заканчиваются. И доставлять их на поле боя должен специальный вертолет "Бояр" (вероятно, в новейшем дословном это будет называться "Сеньор").

От такого количества различных проблем у меня стало темнеть в глазах. Построенный поселок почти исчез из виду, как вдруг... включились прожектора. Дело в том, что в Earth 2150

Earth 2150: Escape From the Blue Planet

Жанр RTS

Разработчик
Topware Interactive www.topware.com

Издатели
SSI и Mattel www.ssionline.com и www.mattel.com

Сайт игры
www.earth2150.com

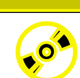
Объем файла
Около 85 Мбайт

Дата выхода
Май 2000 г.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор (Direct3D, OpenGL, Glide), 130 Мбайт на жестком диске.

Суть Единственный недостаток Earth 2150 в том, что она у нас не первая. Мы у нее, впрочем, тоже — в Германии давно вышла полная версия.

См. демо на нашем диске



Особенности
Роскошная 32-битная 3D-графика при любых доступных вашей видеокарте разрешениях, конструктор юнитов и какое-никакое дерево наук. Под землей можно проложить систему туннелей и в них биться с врагом. Ночью становится темно, и танки включают прожектора. Идет снег.



работает "честная" система освещения. Темнеет очень плавно. Светает тоже. В левом верхнем углу показывается время. Движется оно, к счастью, быстрее, чем реальное, особенно если несколько раз нажать кнопочку "+" на цифровой клавиатуре.

Работа на победу не останавливается ни днем, ни ночью — база расцвечивается синими и красными огнями, "экскаватор" и грузовики включают фары.

...Той ночью я создал свой первый танк. Сделать это было непросто — у инженеров военной фабрики не было ни одного готового дизайна. Пришлось думать над собственным. Только вообразите эту красоту — шасси "Памир"... параллелограмм защитного цвета. Скорость 25, защита 75%, цена 200. 120-миллиметровая пушка — куб с цилиндром. Раз-два, и готово. Дизайн записан в память инженера, и через несколько минут параллелограмм выкатывается на мороз. Кстати, постоянно идет снег — и не видно не зги.

Ученые берутся изучить и поставить на поток производство новых типов вооружений, но демо-версия мешает им развернуться на полную катушку. Вариантов развития будет так много, что авторы отвели под "науку" специальный экран, забыв при этом поставить игру на паузу. Так что пока вы будете размышлять, изучить ли шасси "Сибирь" или "заапгрейдить" снаряды для 120-миллиметровой пушки, исследовательский центр могут самым подлым образом уничтожить. К счастью, на этапе дизайна новой техники никто не мешает нам обдумать все хорошенько — игра стоит как вкопанная.

▲ В шесть вечера уже темнеет. Заводы включают прожектора, грузовики фары, и работа продолжается.

► Час ночи. Океан и горы совсем исчезли из виду. Неужели враг атакует именно сейчас?

▼ Гражданский вертолет прямо над головами противника значительно облегчает нашу задачу. К счастью, у врага нет средств противовоздушной обороны.

Говорят разработчики

"Вам придется учитывать рельеф во время тактического планирования каждой операции: вам придется штурмовать горные пики, копать защитные траншеи и создавать целую систему подземных коммуникаций. Сильный взрыв может в одно мгновение изменить ландшафт... В сражении принимают участие три совершенно разные расы. Это означает — три стратегии, три стиля управления, три звуковых дорожки. Короче — три игры в одной!" (сайт Earth 2150/Особенности).



Интерфейс управления открылся не сразу. Движение камерой организовано идеально, именно так, как и должно — только мышь. Все остальные хитрости, на первый взгляд, просто отсутствуют. Где "редирект" произведенных юнитов? (Что сказал, сам не понял. Но его нет!) Как приказать юнитам стоять на месте? И так далее... Оказывается, все есть — смотрите панель управления, которая выползает снизу, с гулким металлическим грохотом расталкивая прочие (о, 3D!). Там и "редирект", и все остальное.

Мнения об игре

"Знаете, у этих европейцев иногда получается что-то толковое..." — замечает жлобский Games Weekly Magazine (www.gamesweekly.org).

"Все что я могу сказать: не пропустите эту игру, потому что Earth 2150 — лучшая RTS, когда-либо созданная рукой человека!" — восклицают на сайте Strategy Planet (www.strategyplanet.com).



Будет Признаюсь, Earth 2150 не оставила меня равнодушным. Слабый человек, я легко теряю над собой контроль при виде пары красивых 3D-пейзажей. Ночь, снег, разноцветные огни, лучи прожекторов, высокие ели, где-то далеко, в темноте и тумане — вершины гор. Это будет очень красивая игра — и очень большая, ведь помимо русскокитайцев в войне принимают участие бывшие американцы и потерявшие всякий стыд колонисты с Луны. 70 миссий, редактор уровней, нелинейный сюжет, терраморфинг, честная физика и макросы — все это хорошо. Опыт показывает, что такие игры широкими народными м. воспринимаются без особенного воодушевления. Слишком высоки системные требования, слишком много кнопок, слишком много возможностей. Но иногда... можно позволить себе праздник, верно?

Destination: ■ Beetle Crazy Cup

Лицензия на "жука"

Игры, посвященные машинам от одного производителя, редки. И слава богу. Потому как предыдущие попытки создать "whole experience" были, мягко говоря, не особо удачными...

Начните чтение с этой заметки!

Beetle Crazy Cup — аркадная гонка на "жуках", производство Volkswagen. Самое главное достоинство игры — как бы разделение ее на пять частей (разделов). Speed — обычная гонка на серийных моделях. Cross — гонки по грязевым трассам на специально для этого дела модифицированных "жуках". Buggy — то же самое, но с другой модификацией для гонок по песку (хотя песка в игре не так уж и много). Monster — преодоление препятствий на время, наиболее трудная часть игры, где за каждый сбитый столбик снимается несколько драгоценных секунд. И Jump — что-то вроде прыжка в длину с использованием нитро-ускорителя. Нудное занятие.

Исполнение особых претензий не вызывает. Симпатичные модельки машин, красивое небо, яркие краски. Единственный (большой) минус — убогий свет фар ночью. Вполне стандартный звук, хотя музыка — подкачала, быстро начинает раздражать. Почти "человеческий" AI, умеющий ошибаться.



Проблема игры в недостаточном количестве трасс (заявленные 20 — клоны друг друга) и в странном поведении машины на дороге. Плюс несбалансированность режима "Карьера", откровенное занудство некоторых разделов. Итог: играть можно, но недолго.



◄ **Встречайте его величество New Beetle! Но это еще не Final Challenge — всего лишь Bonus-трасса.**

михаил судаков

Вспомним (или хотя бы попытаемся вспомнить) славные имена Viper Racing, Ford Racing или Volvo V70R Testdrive. Либо ПОЛУигры, либо НЕДОигры, либо НЕигры вообще. Правило гонщика номер два гласит: "Не доверяй лицензиям. В особенности — эксклюзивным". Так что на этот раз?

Вопросом на вопрос: а чего вы ждали? А ждали мы, признаться, не звезд с небес и не Деда Мороза с подарками. Ждали мы честную "среднюю" игру (скорее со знаком минус), выжавшую из именитой лицензии все, на что несчастная способна, и ни на что более не претендующую. Это мы. А авторы, памятуя о безумном успехе предшественников, ждали совсем другого. Обязательно загляните в "меню" "Говорят разработчики" — дабы знать, что обещалось, а что — получилось. Потому как отличия имеются. И местами весьма приличные.

Автодром

Сразу же стоит расставить акценты: гонки получились аркадными. Несмотря на все обещания авторов, что, де, в Arcade-режиме управление и физика будет одна, а в "Чемпионате" и "Карьере" — совершенно другая. В действительности все не так. К управлению и физмодели можно придираться если не часами, то хотя бы пятиминутками. Есть к чему.

Вот, к примеру, обычный "жук", который явно не из привередливых. Любое покрытие, отличное от асфальта, заставляет бедную машинку сбрасывать скорость чуть ли не до нуля. Налицо мелкая недоработка: так как трассы достаточно узкие, а противники не отличаются изящностью манер, придется... что? — вылетать (особенно в начале гонки). А это бесит. Далее — касание о стенку (забор, туннель) чревато полной остановкой. А может и развернуть. Не то чтобы ЭТО сильно раздражало — тревожит тот факт, что касание о противника обычно сопровождается от-

скоком, которому позавидуют машинки на легендарном аттракционе "Автодром". И нетрудно догадаться, кто от этого "пинбола" выигрывает, а кто остается в. По счастью, такого рода недоразумения присутствуют в явном виде исключительно в разделе Speed, других практически не задевая. Ну, разве что немножко Buggy. Но это еще терпимо.

Кстати. Я ведь еще ни слова не сказал о разделах.

Разделы

Можно назвать их "видами езды", или "соревнованиями", или даже "видами спорта". Можно просто "видами". Но я предпочитаю "разделы".

Купив Beetle Crazy Cup (далее — BCC, кстати, в Северной Америке игра издается под названием Beetle Buggin'), вы получаете как бы пять игр в одной упаковке: Speed, Cross, Buggy, Monster и Jump. К каждому разделу бесплатно прилагаются свои трассы, свои машины и свои правила. Советую все же заглянуть в колонку "Начните чтение с...!", где все подробно объяснено (тратить драгоценную журнальную площадь на повторные разъяснения как-то не хочется). Заглянули? Тогда поехали дальше.

И вот ведь в чем фишка! Авторы обещали нам более 20-ти трасс. Так и есть. Только мозг отказывается воспринимать "пару поворотов, а затем — трамплин" раздела Jump (или все более и более изуверски расставленные препятствия на практически одной и той же арене раздела Monster) как ПОЛНОЦЕННУЮ ТРАССУ. Более того — раздел Speed, равно как и Buggy, разнообразием опять-таки не радует. Трассы проложены по одной и той же местности, разве что по разным маршрутам. В народе это называется "халтура". Кстати, в свете вышеописанного, однообразные арены раздела Cross воспринимаются достаточно хладнокровно. Хватит уже, испереживались.

Самое смешное, что Buggy проводят на песке меньшую часть времени. В основном — леса, дороги...



Вы получаете как бы пять игр в одной упаковке: Speed, Cross, Buggy, Monster и Jump.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Speed возвращается. Машина посерьезней, но и соперники уже не валенки (4-й из восьми).

Beetle Crazy Cup

Жанр Аркадные гонки

Разработчик
Xpiral www.xpiral.com

Издатель
Infogrames www.infogrames.com

Сайт игры
www.beetlecrazycup.com

Интересность 3.5

Сложность средняя
Графика H H H H
Сюжет H H H
Музыка H H H
Звук H H H I
Управление H H H I

Суть
Самые обычные гонки. Симпатичные. Немножко разнообразные. Местами веселые, местами скучные. И последних мест явно больше.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98, Pentium 166, 64 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0-совместимая видеокарта, 4x CD-ROM. Рекомендуемые: Windows 95/98, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0-совместимый 3D-ускоритель, 8x CD-ROM. Многопользовательские режимы: split-screen, ЛВС до 6-ти человек одновременно.

Дополнительная информация
48 Мбайт на жестком диске. Поддержка джойстика с force-feedback.

Мнения об игре

"В игру интересно играть лишь некоторое время — потом она быстро надоедает. В BCC нет ничего особенного, ничего такого, что предлагают современные гоночные игры. В ней нет кровищи Carmageddon, графики Need for Speed или детализации гоночных симуляторов. Графика обычная — ничего сверхвыдающегося, но и в ужас не вгоняет... Стоит ли покупать BCC? Возможно, если вы хотите приобрести простенькую гоночку, в которую легко научиться играть. Иначе — возвращайтесь к своей Need for Speed", — советует некто Tesko, пишущий для сайта Game-Over.Net (www.gameover.net; рейтинг игры: 56%).



По сходной причине такие режимы игры, как Quick Race или Championship (3 штуки!) не удостаиваются даже мимолетного взгляда. Мало машин. Мало трасс. Скучно. К счастью, имеется режим Beetle Challenge, который кое-что, да спасает.

Великое жучиное соревнование

По сути дела, Beetle Challenge — самая банальная "карьера". Имеется рынок (Market), где можно прикупить от 6-ти до 12-ти видов машин для каждого раздела. Кое-что, конечно, и здесь дублируется, пересекается, размножается раскрашиванием и так далее, но свои 17 обещанных моделей авторы все же выдали. Машины классифицируются, как отели — по звездочкам, и изначально вы имеете по одной, самой паршивой, в каждом разделе. Чтобы было, пардон, на чем ковылять.

Идея соревнований весьма проста: выигрываем гонку в каждом классе (Novice, Professional, Semi-Professional и Master) каждого раздела, получаем за все это кое-какие деньжата (от $500 до $30000), заработанное спускаем на новые машины (нихт апгрейды!), попутно открывая Bonus-соревнования. В конце концов откроется World Cup Beetle, что-то вроде Super-Master-класса, за победу в разделах которого рассчитываются исключительно тысячными банкнотами в количестве 50-ти штук. И напоследок — Final Challenge, возможность прокатиться на New Beetle с соперниками (без них уже было — в одном из бонусов).

Вот, собственно, и все. Прохождение Beetle Challenge — занятие в некоторой степени увлекательное, но могло бы быть интереснее раза в три. Как минимум. Если бы не:

1. Плохой баланс характеристик различных моделей. Практически любой раздел проходится в два этапа — сначала две трассы на (*), затем еще две на (***) или (****). Денег в итоге скапливается столько, что возникает непреодолимое желание виртуальным образом перевести их в NFS: HS. Все ж какая-то польза.

2. Совершенно никчемный режим Jump, который лишь отнимает ваше время.

3. Уже упомянутое однообразие трасс. Надоедает, знаете ли.

4. На New Beetle покататься почти не дают. Два раза — это детство.

А в остальном — очень даже весело.

Говорят разработчики

"Выбирайте свою любимую модель из 50-ти невероятно детализированных машин и попробуйте стать чемпионом в каждом из пяти разделов. SPEED подарит вам массу острых ощущений: скорость, мощь, соперничество. JUMP поможет наплевать на законы гравитации — стоит лишь включить нитро-ускорители. MONSTER подарит ощущение езды на машинах с огромными колесами, позволяя крушить, разбивать и ломать. CROSS — грязь в лицо, занос и безумные прыжки. BUGGY — солнце, песок, море... но не стоит купаться, противники не дремлют!"

Вот на этой штуковине и предстоит прыгать. В длину. Кувырком. Иногда приземляешься задом наперед, но какая разница? Рекорд-то поставлен!

Некоторые советы (исключительно по Beetle Challenge)

1. Первые две трассы любого раздела, кроме Jump и Monster, проходятся машиной "по умолчанию", то есть (*). После этого рекомендуется брать (***) или (****): для Speed это FURY за $16000 или FORMS 2 за $18000, для Cross — MOUNTAIN за $5300, а для Buggy — SPIRAL за $18000.
2. Раздел Monster требователен не столько к хорошей машине, сколько к вашему мастерству или, точнее, к вашему терпению. Все же, во избежание чего, посоветую: три трассы проходите на (*), а последнюю — на ASHKICKER за $8700 (***).
3. А вот разделу Jump на ваше мастерство наплевать. Начинайте с (*), а затем, если почувствуете, что дальше уже не прыгнуть, берите самое крутое, что дадут.
4. В Cross'е тормозить лучше о бортики. Не так скорость снижается, да и "пинбольный" эффект работает...
5. На Bonus-трассе "1 vs 1 Buggy" неплохо бы сбить соперника при переезде на другую полосу. Иногда ОЧЕНЬ помогает.

Денег в итоге скапливается столько, что возникает непреодолимое желание виртуальным образом перевести их в NFS: HS. Все ж какая-то польза.

Необходимое дополнение...

...заключается в том, что игра вовсе даже не плоха. Даже хороша в чем-то, ей-богу. Приличная, кстати, графика — без выкрутасов, но очень мило. Терпимый звук и вполне "привыкабельная" музыка, если сделать ее потише. (Хотя если честно — это развеселое и разухабистое то-ли-кантри-то-ли-буги-вуги-хотя-это-ж-немецкие-машины-откуда-там-кантри-то-возьмется? надоело.) Вообще, любителям гонок, да и просто игр с какой-либо музыкой стоит в срочном порядке переходить на SB Live! (или на что-нибудь подобное), ибо эта штучка позволяет играться и одновременно слушать приятную музыку — хоть через WinAmp, хоть через Windows Media Player.

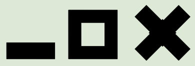
Хотя обидно, уважаемые разработчики, что всех своих обещаний вы так и не выполнили. И что поленились нарисовать еще несколько трасс. И явно поленились пройти свой собственный Beetle Challenge, дабы явный дисбаланс найти и обезвредить. Глядишь — и оценка была бы получше, и приятных слов сказано побольше, да и общее впечатление от игры — позитивнее. А без всего этого — ну не цепляет! Несмотря на (повторюсь) приличный внешний вид.

Кстати (все, уже закругляюсь) — вполне "человечный" AI. Ошибается, как и обещали. Приятно, понимаешь, видеть на обочине недавнего лидера. Кто вытолкал? Да никто. В поворот не вписался.



Cross. Противники далеко позади — за эту информацию спасибо мини-карте (левый нижний угол).


stop

EXE


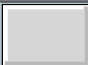













Destination: ■ Invictus: In the Shadow of Olympus

Склиф

...Тот, кого Посейдон назвал титаном, был по жизни “быком”, рядовым бойцом божественных разборок. Бритый и мощный затылок, зычный голос. Ширина плеч свидетельствовала о спортивном прошлом. На шее блестела золотая цепь — Посейдон называл такое украшение “бычий цепень”...

Начните чтение с этой заметки!

Ударно выступив в прошлом году с адским Star Trek Starfleet Command, продуктом равно уродливым и малоиграбельным, стратегический отдел Interplay под помпезным названием 14 Degrees East продолжает свою трудовую вахту и выпускает совершенно сумасшедшую игру Invictus — сиквел “Одиссеи”.
Здесь персонажи древнегреческой мифологии ходят в бой строем и формациями, оглашая окрестности мальчишескими воплями. Здесь воксельный ландшафт настолько безобразен, а фигурки персонажей настолько неряшливы, что глаза отказываются верить в происходящее. Здесь нужно искать на карте полезные артефакты, как в какой-нибудь презренной аркаде. Здесь, в конце концов, доступно одно-единственное фиксированное разрешение и слыхом не слыхано о сглаживании текстур. Но зато.
Все немногочисленные “фичи” игры, позволяющие хоть как-то смириться с ее существованием в природе, связаны с героями. Эти персонажи способны набирать опыт, таскать на себе всякие полезные вещи, превращаться в разнообразных неудобопроизносимых тварей и использовать сокрушительные special abilities. Кроме того, впервые в истории человечества внятно реализована система Command Points, неких очков, определенное количество которых требуется нашим героям для найма новых подопечных.
На удивление неплох AI, чего никак нельзя было ожидать от такой леворезьбовой игры: враги грамотно отступают, тоже не стесняясь использовать формации.
Несмотря на явный провал клонирования Myth и Dark Omen, создатели полны решимости вдохнуть жизнь в игру при помощи многопользовательских опций, среди которых можно выделить Capture the Flag (до 4 игроков), Free for All и такую экзотику, как Shopping Spree.



андрей ом



14 Degrees East бааальшие проблемы. Самые худшие опасения подтверждаются: стратегическое подразделение Interplay, созданное с большой помпой полтора года назад, увы, обнаруживает все симптомы бледной немочи, творческой импотенции и пляски Святого Витта. Забудем из жалости о прошлогоднем Starfleet Command и не станем осквернять прах усопшего, но ни за что не забудем о трех играх вселенной Star Trek, ударно разрабатываемых 14DE в настоящее время. В одну из них, вы только не пугайтесь, они намерены включить полторы тонны FMV с отчаянно кривляющимися актерами — ей-богу, сам видел промо-ролик на диске с Invictus. Душераздирающее зрелище, хотя все равно не дотягивает до того надругательства над греческой мифологией, которое только что осчастливило стратегический департамент своим визитом.

Не грози Южному Олимпу

Геркулес, натурально, перед тем как ринуться в бой, вопит “Rock and Roll!”, все прочие члены банды (да-да, во всех пресс-релизах, мануалях и PR-материалах говорится именно так: your, дескать, mighty band) выкрикивают всякие звонкие речевки бойкими пионерскими голосами и вообще ведут себя, как отряд бойскаутов на выгуле. Закадровый оратор добавляет в цветущий буйным цветом окрестный маразм свою щепотку соли — когда, к примеру, мы наводим курсор на какой-нибудь неподходящий, по его мнению, объект, он иронически вопрошает: “What did you think it was?”. Возможно, первые 55 раз слушать это в самом деле весело, но на пятьдесят шестой начинает СЛЕГКА приедаться. Кстати, сам вопрос тоже звучит неуместно, потому что здесь все не то, чем кажется: так, окрестные камни могут вдруг ожить и прописать нашей команде крупное профилактическое вдувание.

◄ **Здесь воксельный ландшафт настолько безобразен, а фигурки персонажей настолько неряшливы, что глаза отказываются верить в происходящее.**

Если вы думаете, что я немного преувеличиваю, то мне придется вас огорчить. Такие во всех отношениях достойные персонажи, как Икар и Персей ведут себя и изъясняются подобно охранникам мелкооптового рынка, а парни рангом постарше, кажется, вот-вот полезут за пазуху, вынут пацанскую трубу и начнут звонить всеобщему отцу Зевсу в мобило. Впечатление усугубляется наличием у Геркулеса гигантской дубины, подозрительно похожей по конфигурации на бейсбольную биту. Не смешно.

По логике вещей, местным саундтреком должны были быть не заунывные псевдоантичные напевы, а какой-нибудь Гога Кировобадский. Или, на худой конец, хипхоповые подонки из Южного Бронкса.

Впрочем, довольно издевательств — за последние несколько лет придумали такую отличную штуку, как ручка громкости на колонке (и кнопочка "off" на любимом сабвуфере. — **Ред.**), да в конце концов, хвост колонок можно выдрать из серого ящика... В тишине, словом, играть приятнее.

Invictus: In the Shadow of Olympus

Жанр RTS

Разработчики
14 Degrees East и Quicksilver Entertainment
www.interplay.com/14degrees / www.quicksilver.com

Издатель
Interplay www.interplay.com
(в Европе — Cryo Interactive Entertainment)

Сайт игры
www.interplay.com/invictus

Интересность
2.5

Сложность средняя
Графика Н Н
Сюжет Н Н Н
Музыка Н Н I
Звук Н Н I
Управление Н Н Н Н

Суть
Очередное изделие стратегического подразделения Interplay оставляет самое тягостное впечатление. Воксели (ландшафт) и полигоны (персонажи) пока все же плохо сочетаются и вместе похожи скорее на пародию, чем на полноценную RTS.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 266 (лучше PII 350+), 64 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 6.0.

Дополнительная информация
Ищите на диске с игрой промо-ролик следующей игры 14DE Star Trek Klingon Academy.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Любимые цвета 14 Degrees East — гнусно-коричневый, грязно-желтый и невзрачно-серый. Веселые парни.



Летающие персонажи оставляют за собой бесформенные тени. В Dungeon Keeper 1 было гораздо лучше.

По логике вещей, местным саундтреком должны были быть не заунывные псевдоантичные напевы, а какой-нибудь Гога Кировобадский.

Но ненамного

Потому что в идеале нужно еще выключить монитор, но тогда уже развлечение преобразится в некий акт современного акционного искусства.

Как мы вас и предупреждали, драматическую роль в Invictus играют воксели, из которых слеплен ландшафт. Благодаря такому техническому нововведению моя распальцованная видеокарта (все, конечно, помнят ее модель и фирму-производителя?), которая, не напрягаясь, держит в Q3A разрешение 1600x1200 со всеми включенными опциями и 32-битным цветом, тяжело задумывается о судьбах мира, потому что не может сменить разрешение, которое в игре одно — 640x480. Скажите спасибо — в воксельном же Outcast по умолчанию стояло 320x200. Если

Несколько советов

1. Приготовьтесь к мигающему курсору, если вы являетесь обладателем ATI Rage 128 GL AGP. Ждите патча. Ждите патча. Ждите патча.
2. Несколько полезных в хозяйстве hotkeys:
Shift+A — voxel antialiasing вкл/выкл
M — все звуки вкл/выкл (оччень полезная опция...)
Ctrl+N — вернуть карту в первозданный вид, отменить все zoom in/out и вращения
Ctrl+Z — выбрать все юниты
Shift+F5 — создать Map Bookmark

вы думаете, что этот садомазохизм хоть как-то искупается местными красотами, то мне опять же придется вас тово, опечалить.

Все это похоже на первые эксперименты с трехмерностью: в одной из начальных миссий есть, например, воксельный водопад, при взгляде на который железной рукой берет за горло ностальжи по двухгодичной давности Dark Omen (14DE, не особо смущаясь, нацеливалась на его клонирование) — вы помните, КАКАЯ там была вода и какие чудеса скорости все это выдавало на антикварной конфигурации Voodoo 1 + P166?.. Видимо, как я не раз уже говорил, буржуазное общество потребления движется к своему закату. И это, заметьте, не упоминая о моделях местных персонажей, где, на первый взгляд, наберется едва ли больше полутора полигонов на брата. Нет-нет, умом я понимаю, что полигонов там гораздо больше (может даже, штук 10), но фигурки выглядят необъяснимо неряшливыми и игрушечными. Однако, странный спецэффект.

А, еще. Натурально, карты ограничены стенами. Подумайте над этим на досуге.

Hello nasty

Итак, мы подошли к самой драматичной части повествования. Должен сказать, что если бы не графика со звуком, если бы не вульгаризированная греческая мифология, если бы не фиксированное неандертальское разрешение, это была бы отличная игра.

Так, например, впервые на моей памяти грамотно реализованы command points (то же обещано в Force Commander, который — в следующем номере). Выглядит это так: каждое подопечное создание требует от наших героев определенного количества CP. Если банальный swordsman, продолжительность жизни которого в серьезной схватке составляет примерно шесть с половиной минут, удовольствуется 12 points, то г-жа Медуза Горгонер требует их ровно 30. Дальше — больше: с каждым новым апгрейдом персонажей количество необходимых им CP увеличивается, — соответствующие бонусы приходится в поте лица и иных частей тела выискивать на картах местности. Совершенно верно, в чисто тактической игре без всякого base-building'а мы имеем суррогат тибериума, которого вечно не хватает! Изящно, черт возьми.

Вообще, я только что понял: плюнув слюной на все прочие составляющие, 14DE и Quicksilver (соразработчик, разве я до сих пор не сказал?) вволю оттянулись на героях. Это почти РПГ-персонажи, каждый со своей мини-inventory, со special abilities, которые вряд ли видела до сих пор стратегическая игра: Кадмус, к примеру, может поднимать скелетов (похожих на буратин из конструктора Lego, но это уже другой вопрос), а Персей изрыгает натуральную EMP shockwave, в результате воздействия которой недруги временно превращаются в кирпичи. Здесь же хотелось бы упомянуть Арахну, перекидывающуюся в гигантского тарантула и при наборе дОлжного уровня получающую возможность плодить мелких hunter/killer-паучков, а также нАрмального пацана Геркулеса, походя учиняющего землетрясения. Занятно, что для специальных возможностей в меню имеется специальный bar, как в каком-нибудь, прости господи, SoulBlade — для спецударов.

Все это совершенно меняет тактический рисунок боев: героя потерять решительно нельзя, и если с прочими членами нашей банды мы расстаемся мимоходом, то здесь приходится думать и изворачиваться.

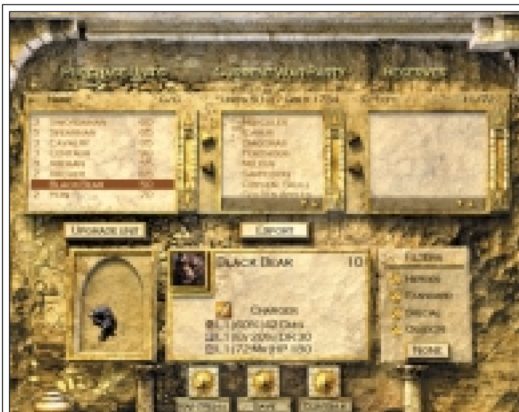
Кстати, я вот тут подумал, куда попадет тот же самый Посейдон в случае его убийства Минотавром? И вообще, что плохого может произойти с богом? Вероятно, следуя логике 14DE, он попадет на какую-нибудь специальную божественную малину. Ша на нарах, Посейдон вернулся!

Мнения об игре

"Invictus — легкая, не напрягающая игра, с которой, как мне кажется, многие предпочтут иметь дело. Вам не нужно быть аятоллой Хомейни RTS-игр, чтобы понять ее и научиться в нее играть. Конечно, это не лучшая игра в истории, но мне трудно представить себе, чтобы купивший ее человек был разочарован..." (из рецензии на сайте Gamers Central, www.gamerscentral.net).

"Только не говорите мне, что создатели ужасной игры Conquest of the New World могли создать что-то стоящее! Да самые первые Settlers в DOS-Mode выглядели лучше, чем ЭТО, не говоря уже о местной системе боев. Короче, этот Invictus выглядит, как недоделанный WarCraft. Я люблю греческую мифологию и прочее подобное чтиво, но это — просто дурацкая шутка!" (из сообщения на официальном форуме игры, feedback.interplay.com/invictus).

Персей изрыгает натуральную EMP shockwave, в результате воздействия которой недруги временно превращаются в кирпичи.



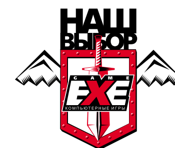


А сейчас я покупаю себе в отряд медведя с кольцом в носу. Очи черрррныя! Веселей ходи, черррноголовый!

Интерфейс занимает ровно половину экрана. Свернуть или убрать не дозволяется.

Destination: ■ Superbike 2000

Самый



Приятно внезапно обнаружить, что сиквел к самому, наверное, красивому мотосимулятору ВВиН уже на подходе. Приятно скачать демо-версию и пройти единственную трассу на единственном мотоцикле раз двадцать. И не менее приятно заполучить, наконец, в руки полную версию и понять — ожидания не обмануты. Эта игра почти совершенна.

Начните чтение с этой заметки!

Самый красивый, самый реалистичный, самый. И все это о Superbike 2000. Наряду с количественными изменениями по сравнению с предшественником по имени Superbike World Championship (новые трассы, мотоциклы и гонщики) внесено несколько важнейших качественных.
Серьезно улучшена графика, ставшая почти фотореалистичной (особенно это касается мотоциклов и гонщиков). На свалку истории выброшен режим Action, вместо которого пришел "минимальный реализм". Физическая модель подвергнута серьезной доработке, в результате чего удержать мотоцикл на трассе становится задачей трудной, а для тех, у кого отсутствует джойстик, — практически неразрешимой. Впрочем, уровень Rookie (тот самый "минимальный") позволяет не беспокоиться ни о чем. Аркадники-клавиатурщики, эта игра и для вас!
Режимы игры вполне стандартны: Quick Race, Single Race (в котором по умолчанию присутствуют Free Practice, Qualification и Race, но кое-что можно выкинуть) и Championship — чемпионат длиной в сезон, который, замечу, проходить и проходить.
Отличный звук, приличный AI, умеющий ошибаться... В общем, полный набор.
Внимание! Чтобы насладиться красотой Superbike 2000 в полном объеме, нужна ОЧЕНЬ мощная машина (см. системные требования). Хотя графические настройки позволяют играть с нормальной частотой кадров практически на любом компьютере.



михаил судаков

Злые языки говорят, что Superbike World Championship, собрав массу восторженных откликов по всему миру, продавался из рук вон. То ли в EA избрали неправильную маркетинговую политику, то ли народу хотелось какой-нибудь Moto-racer 3, — причина неизвестна. Впрочем, может, и так — людям не понравился слегка упрощенный симуляционный режим. Не суть. Главное, что EA не разорвала контракта с Milestone, разработчиками, и дала им денег на новую игру. Теперь она выходит под маркой EA Sports, имея в названии магическую цифру "2000".

Фотореализм

Именно такое слово приходит на ум после первого взгляда на Superbike 2000. Фотореалистичная графика... Здорово звучит? Справедливости ради придется отметить, что оно подходит в большей степени к изображению гонщиков и мотоциклов, нежели к внешнему виду игры в целом. Но на них-то все внимание и акцентируется. Это же симулятор.

Наверное, впервые в индустрии при создании гонщиков использовались реальные фотографии настоящих людей. EA Sports вообще обожает эту "фичу", встраивая ее во все свои игры, кроме, пожалуй, FIFA, но в мотосимуляторе сей выпендреж смотрится особенно мило. Какую часть лица можно разглядеть из-под шлема? Глаз левый, глаз правый. Больше ничего. Хотя это мелочь, спору нет. Гораздо больших похвал заслуживает проработка моделей — как велоси... простите, мотоциклиста, так и его Ducati Performance 996 SPS (почему именно Ducati? Не знаю... Нравится он мне, вот и все). На это дело угрохано такое безумное количество полигонов, что поначалу просто не верится. Так, при включении "виртуального кокпита" (которых здесь, кстати, три штуки) отчетливо видны хорошо детализированные руки мотоциклиста и прочие части приборной панели. Впрочем, это можно увидеть и на скриншоте.



Вообще-то заварушку устроил не я. А в результате оказался на последнем месте.

Вторая составляющая “фотореализма” — окружение — ТАКИХ восторгов не вызвала. В реальность происходящего до сих пор мешают поверить профсоюзы спрайтовых наблюдателей и спрайтовых деревьев. Они, эти профсоюзы, проталкивают своих подопечных в каждую новую игру — дабы никому не было обидно. Хотя, надо признать, EA Sports отыгралась на самой трассе, которая из асфальта. Не знаю, кто виноват, но выглядит она бесподобно — убедительно прошу всех включить Helmet View и наслаждаться близостью твердого покрытия — чувство очень приятное.

И, наконец, motion capture, технология, достигшая в Superbike 2000 своего апогея. Трудно, очень трудно найти движение гонщика, которое вызывало бы эстетическое отторжение или хотя бы неудовольствие. Посадка отличная, движется правильно и плавно, кисти рук в работе, голова при взгляде назад поворачивается... Падает со вкусом, выставляя перед собой руки и кувыркаясь через голову, чтобы потом проехаться мягким местом по зеленой траве... К мотоциклу, правда, не особо торопится, вызывая некоторую долю раздражения, но при виде того, как этот малый хватает своего завалившегося на бок друга (Ducati, конечно же), с натугой поднимает и начинает толкать к трассе... Раздражение тает без следа.

Физикореализм

Ребята из Milestone учли конструктивную критику, которая не то чтобы обрушилась, но полилась тоненькими ручейками после выхода первой части. Хардкорным игрокам, оказывается, не хватало реалистичности. Им, негодяям, не нравилось поведение мотоциклов на дороге, они говорили громкое “Фи!” универсальности и прочности шин. И вообще, режим Action — это в какие ворота?

Теперь все иначе. Легкий налет аркадности ис-

В реальность происходящего до сих пор мешают поверить профсоюзы спрайтовых наблюдателей и деревьев.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Ducati и кто-то до ужаса похожий на Carl’a Fogarty. Сладкая парочка.

Superbike 2000

Жанр Симулятор мотогонок

Разработчик EA Sports (Milestone) www.easports.com

Издатель Electronic Arts www.ea.com

Сайт игры www.easportssuperbike.com

Интересность 4.5

Сложность высокая

Графика ННННН

Сюжет ННН

Музыка НННН

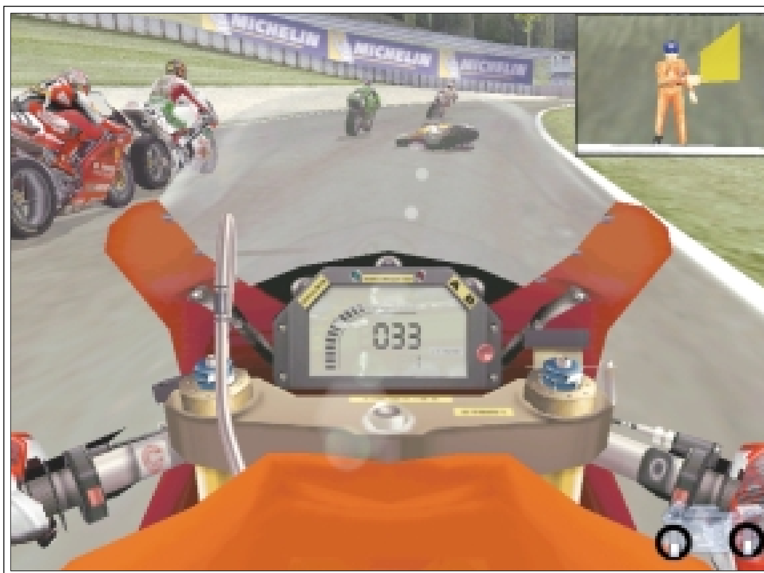
Звук ННННН

Управление ННННН

Суть Эта игра уже стала классикой. При жизни.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98, Pentium II 233, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0-совместимая видеокарта, 4x CD-ROM. Рекомендуемые: Pentium II 500, 64 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0-совместимый 3D-ускоритель, 8x CD-ROM, джойстик. Многопользовательский режим: split-screen, ЛВС, Интернет.

Дополнительная информация
302 Мбайта на жестком диске. Поддержка джойстика с force-feedback. А еще лучше — Pentium III 733 и GeForce. Чтобы вообще не тормозило!



Все очень просто — задние и передние шины бывают Quality, Soft, Medium, Hard и Rain. Quality желательно применять при солнечной и сухой погоде, тогда как Rain... Не маленькие, сами догадаетесь. Плюс имеет значение температура асфальта: для низкой подойдет Soft, а для высокой — Hard. В настройках мотоцикла все выполнено примерно в таком же стиле — Medium, Hard1, Soft2... Но хватает, знаете ли. За глаза.

Говорят разработчики

"EA Sports с гордостью представляет Superbike 2000, продолжение известного Superbike World Championship. Подготовьте свой PC к самому реалистичному и динамичному мотосимулятору в мире. Докажите, что вы можете справиться со 140 лошадиными силами, и познакомьтесь с изумительно детализированными мотоциклами, гонщиками, трассами и высокореалистичной физической моделью..."

Еще предусмотрены поломки. Только ваш покорный слуга, сколько ни пытался раздолбать свой несчастный Ducati и угробить беднягу Carl'a Fogarty, сильно не преуспел. Поведение мотоцикла, конечно, ухудшается, и иногда очень заметно, но вот реальные повреждения, на которые было бы очень любопытно взглянуть, отсутствуют. Или все дело в Pit Stop'ах? Я туда изредка заезжал...

А теперь — внимание на панель. Качество прорисовки беспрецедентное.

А это картинка из предрелизного прошлого. Нам обещали глубину резкости, криволинейные поверхности и Motion Blur...



чез из игры напрочь. Точнее — исчез из "реалистичного" режима. Включив его, не забудьте помолиться Святому Carl'y Fogarty, четырежды чемпиону WSBK Championship, о мягком приземлении в случае чего. Также не забудьте запастись хорошим джойстиком, желательно — с force feedback, чтобы чувствовать, как обстоят дела с шинами. Еще рекомендуется включить опции Manual Bike Setup и Tyre Managment, дабы компьютер не своевольничал и не устанавливал параметры "по умолчанию".

Нет, это не фотография. И тем более не Castrol Honda Superbike.



Ради удовольствия...

...тех, кто симуляторы не выносит в принципе (есть такие; но не я, не я!), предусмотрена куча настроек, упрощающих игру не то чтобы до уровня MotoRacer, но делающих ее очень легкой для освоения. Итак, передвинув регулятор реализма на минимум, мы получим: а) прирост мощности двигателя вашего мотоцикла на 200%; б) жутко упрощенную физическую модель; в) автоматическую коробку передач; г) возможность играть в Superbike 2000 даже на клавиатуре, что в симрежиме попросту нереально; д) помощь в торможении/ускорении, поворотах и наклоне гонщика; е) и много-много другого.

Тут стоит сказать пару слов о вышеупомянутом "автонаклоне". При всем уважении к авторам и тем самым хардкорным игрокам, человек, одновременно использующий ручную коробку передач и при этом сам заставляющий своего гонщика отклоняться вперед-назад, не вызывает у меня ничего, кроме подозрения в психзаболевании. Нужно быть Цезарем или пауком, чтобы творить такие вещи. Хотя — это сугубо личное мнение.



Начало гонки. Вот сейчас частота кадров не очень высока.



Оцените глубину прорисовки, господа. Да, кстати, этот скриншот сделан во время "показательного полета" камеры по новой трассе.



Все он же — Carl Fogarty. Ко всему прочему еще и чемпион 1999 года. Сделаем из него пятикратного чемпиона?

Кстати, а вы знаете, что индикатор скорости при "виде сзади" считается разработчиками самым наглым проявлением аркадности? Про указание вашего места и предупреждение о снижении скорости перед поворотом (ровно как и название плюс сложность поворота) я вообще не говорю. Под это дело выделены специальные пункты в меню, так что если стыдитесь нашего брата — попросим отключить.

Что еще восхищает в Superbike 2000, так это отличное чувство скорости вкупе с приличным реалистичным звуковым оформлением. При использовании "вида из шлема" изредка создается ощущение полной реальности происходящего: вы проходите сложный поворот, почти горизонтально прижавшись к трассе, из этого же поворота уже выходит пара мотоциклов, и один, чего-то там явно не рассчитав, сносит товарища по команде (бывает и такое!). Рев двигателей (причем SUZUKI Alstare GSX-R750 явно отличается от моего Ducati), скрежет металла по асфальту и ехидный голос комментатора: "Кажется, у Suzuki неприятности!" (изверг). Атмосфера потрясающая, особенно при наличии карточки с поддержкой EAX или A3D (к Коле, пожалуйста).

Совсем забыл упомянуть...

...приличный AI и похабную линию идеальной траектории, которая включается и отключается клавишей F10. Наличие в игре 13-ти настоящих трасс и 20-ти гонщиков, среди которых и мой любимчик Carl Fogarty (чьи грозные глаза взирают на нас с экрана, когда крутится отлично сделанный заставочный видеоролик?), и такие зубры, как Akira Yanagawa (Kawasaki), Tray Corser (Ducati Perfomance) и Aaron Slight (Castrol Honda). Шесть моделей мотоциклов и не надоедающий комментатор, который, как говорится, редко, но метко.

А еще я, шляпа, забыл сказать, что игра затягивает. Своей подкупающей реалистичностью и снисходительностью к новичкам, своим графическим и звуковым оформлением, своей простотой и сложностью. Своим качеством. Высший сорт, новый стандарт в мотосимуляторах, и в этом я согласен со своими зарубежными коллегами, чьи мнения — читайте здесь же. Определенно — "Наш выбор".

Нужно быть Цезарем или пауком, чтобы творить такие вещи.

P.S. А вот советов не будет — все, что мог (и посчитал нужным), указал выше.

Мнения об игре

"Эта игра настолько близка к совершенству, насколько возможно. Если вам нравятся мотоциклы или мотосимуляторы вообще, то вы просто обязаны ее купить. Даже с учетом того, что от других разработчиков уже вышло приличное количество мотосимуляторов, эта игра — выше всех соперников на голову. Если что и достойно нашей "Доски почета", то это — Superbike 2000", — поет Jeff с сайта Operation Sports (www.operationsports.com; рейтинг игры: 98%).

"Сочетание фотореалистичной графики, потрясающего реализма и большого количества настроек для всех-всех-всех, делает эту игру, возможно, самым лучшим мотосимулятором в истории", — замечает Mark Walker с сайта Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: "Хит!").

"Как и в случае с серией FIFA, в EA Sports сделали отличную игру, добавив в нее новый сезон, более "возбуждающую" графику, огромное количество новой анимации и хорошо переработав интерфейс. Что мы получили в итоге? Игрушку на пять баллов", — подводит итог Alan Dykes, сайт GameSpot UK (www.gamespot.co.uk; рейтинг игры: 9,8/10).

Третья инкарнация

В те далекие времена, когда я жестоко разнес страшную, как смертный грех, технологическую демо-версию этой игры, зачем-то выложенную в Интернет, я и думать не мог, как все повернется дальше...

Начните чтение с этой заметки!

Детали этой детективной истории оставим для тех, кому не лениво будет напрягать глаза, читая все остальное, а прочим можно сказать сразу: получилась "российская аркада". Попытка повторить доисторический Recoil успешно завершена, Recoil взращен на нашей почве, цветет и пахнет. И это хорошо. По зрелищности получилось даже лучше, чем полтора года назад в Америке. В конце концов, кто-то же должен выпускать время от времени такие игры!

Увы, кроме похвал неплохой окружающей среде, со стеклянными окнами, разлетающимися на куски от попаданий, сложными деревьями, каньонами и прочими красотами природы, и похвал вполне адекватным спецэффектам, сказать что-то хорошее трудно. Геймплей... Он есть. Вполне адекватной сложности и куда менее адекватной скучности, идейный предок от Westwood был куда разнообразнее. Движок? Падает движок, часто падает, в среднем одну и ту же миссию лично мне пришлось проходить по три-четыре раза, и не потому, что убивали... И граница, за которой нам ничего не показывают, до обидного близка. И, само собой, тормозит. Не всегда и не везде, но уж если тормознет, то как после цистерны "Фанты"...

Короче, получилась российская аркада. Сделанная с душой, старательно, но так и не доросшая до нормального качества, какого ждут от игр-середнячков на Западе. А жаль, идея была неплохая.

Отдельного разговора заслуживают мультфильмы и видеовставки с использованием движка, но о них — только для тех, кто действительно заинтересовался...



господин пэжэ

А сейчас — обещанная детективная история. Итак, после удавливания "демы" прошло несколько месяцев, подоспели номера, где мы рассказывали о российских играх, и решено было поинтересоваться, как там дела у ElectroTECH? Жизнерадостные голоса по телефону, перемежающиеся вжиканьем лезвия по точилу, пригласили в гости и обещали все показать. Покрепче стиснув шотган, я поехал в эти самые гости и, отбившись от обиженных разработчиков, провел-таки с ними полдня, созерцая, куда пришла за это время игра. Пришла она, собственно, именно к тому, что мы лицезреем сегодня, — к крепкой, хотя и недостаточно крепкой для мирового рынка, аркаде. Без симуляторных заморочек, просто, весело и бездумно. О чем я, собственно, тогда и написал и, в полном соответствии с журналистской этикой, отослал на предмет ловли ляпов тем, с кем беседовал.

На следующий день пришло письмо от Натальи Моисеенковой, человека с непереводимой должностью Director of Research and Development, с которой мы так и не встретились, с краткой и лаконичной просьбой текст не публиковать по причине увольнения продюсера проекта, смены направления работ и общего нежелания делиться с российскими читателями информацией. Что ж, пока разработчик не выложил общедоступной версии, высказывать свое мнение без его согласия попросту невежливо; так что написал я подтверждение и получил в ответ загадочную благодарность, заканчивавшуюся приглашением через пару месяцев поиграть в Killer Tank — Capture The Flag. Как и следовало ожидать, игра не состоялась, да и одиночная игра задержалась еще почти на год...

Pro и Contra

Каюсь — из-за постоянных выпадений в Windows посреди миссии и полной невозможности записаться во время оной, ушел я недалеко. Третью миссию, каньон, так и не домучил. Сколько раз пробовал — и не сосчитать, обязательно где-ни-

◄ **Если накопить денег (настоящих, не виртуальных) и дождаться выхода второй части "Киллер Танка", то можно будет добраться до космодрома...**



будь, да выпадет. Но, собственно, всего миссий, если я правильно понимаю, меньше десятка, так что выборка достаточно репрезентативна.

Нельзя не отметить, что команда к концу поняла, что именно она делает и зачем. Отбросив стремление сделать “настоящий танк”, люди соорудили вполне каноническую аркаду. С аркадной физикой (увы, от скользящего, как на льду, танка так и не избавились, жаль), аркадным геймплеем (сбор подарков, подрыв контейнеров для добывания оных подарков и т.п.). Все вполне уместно.

Даже оружие ближе к концу явно отбалансировали: взятие следующего средства смертоубийства увеличивает мощь и удобство уничтожения врагов. А вот интеллект этих самых врагов, похоже, тоже сделали “аркадным”, то есть полностью его убрали, напрочь. Суетливая беготня под гусеницами и лихорадочные маневры на пустом месте — вот тот максимум, которого можно ожидать от противника.

Никакой укрепрайон не помешает настоящему танкисту доехать до цели. Он же в танке...

Восточные мотивы должны быть доступны уже в нынешней версии игры.

Видео, видео, кто ж тебя выдумал...

Увы, авторов видео придется честно и бескомпромиссно поставить в один ряд (а точнее — в очередь к позорному столбу) с программистами. Видео — жуткое. И по замыслу, и по сюжету, и по графике. Точка. Даже шотов приводить не хочу, чтобы журнальные страницы не портить.

Деньги решают все

А напоследок — грустная история о маркетинге. Россия, как известно, родина слонов. И только слоны, с их большими головами, способны осмыслить внутреннюю логику решения, принятого ElectroTECH Software. Игра крохотная, совсем крохотная, миссии легко пересчитываются по пальцам. И авторы честнейшим образом признают, что даже с падающим кодом и невозможностью записываться на уровне проходится игра очень и очень быстро. Чтобы компенсировать игрокам такую неувязочку, с них попросят еще денег: ждите Killer Tank Part II. Третья и четвертая кампании обещают быть просторнее, красивее и более отлаженными. Ох уж мне этот маркетинг...

Советы перед боем

1. Помните: пушка танка по мощности примерно равна одному (1) пистолету легковооруженного пехотинца. Для убивания ею человека требуется прицельное попадание ему в левый глаз, а для убивания, скажем, вертолета или автомобиля — три минуты терпения... К счастью, патроны, они же снаряды, у этой пшикалки не заканчиваются, так что кнопку можно не отпускать. А вот пулемет, плазмомет, ракеты и прочие радости — это как раз настоящее оружие.
2. Так уж получилось, что в первой же миссии видимое разрушение здания, где должны храниться документы, еще ничего не означает. После разбивания стекол надо еще какое-то время тщательно обрабатывать хижину на предмет окончательного взрыва, и только после этого можно будет увозить главного героя с острова.
3. Общая идея такова: танк должен ехать всегда перпендикулярно линии огня и стрелять только вбок. Враги достаточно плохо целятся, если не ходить в лобовую атаку.



Killer Tank

Жанр Action Shoot'em'up на танке

Разработчик
ElectroTECH Software www.electrotech.ru
Издатель
“1С” www.1c.ru

Сайт игры
www.killertank.com

Интересность



Сложность низкая
Графика н н н н
Сюжет н н
Музыка н н I
Звук н н н
Управление н н н н I

Суть
Типичная расейская игра в жанре аркады. Затянувшаяся разработка, лихорадочное обрезание всего, что можно, недостаток времени на отладку как кода, так и геймплея... Короче, замысел хорош, реализация несколько подкачала, но в целом, на общем фоне смотрится довольно терпимо.

Системные требования
Windows 95/98 (на Win2000 не идет), Pentium II 200, 32 Мбайта ОЗУ, Glide- или Direct3D-ускоритель, 150 Мбайт на жестком диске.

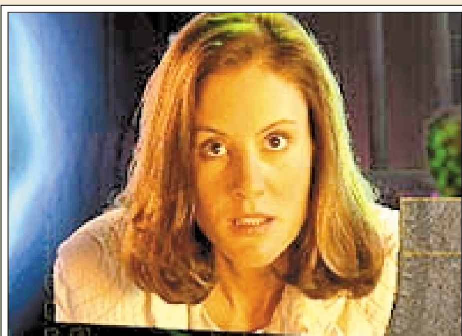
Дополнительная информация
Да чего я в самом деле придираюсь? Гамбургский счет, гамбургский счет... Игра как игра, без выкрутасов. Выйдут три-четыре патча — глядишь, можно будет сесть и пройти ее от начала до конца. Если, конечно, кто-нибудь еще будет о ней помнить...

Destination: ■ Command & Conquer Tiberian Sun: Firestorm (expansion pack)

Тупик как жанр

Данный текст, уж конечно, не имеет ровным счетом никакого смысла. Вы знаете все и без меня. Вы наверняка уже видели финальную заставку и в курсе, каким образом GDI сгноили Cabal/Cabal уничтожила Землю ХА-ХА-ХА десять раз демоническим раскатистым голосом. Вам доподлинно известно, как выглядит тамошняя графика и звуки с интерфейсом. Мне совершенно нечего вам сказать. Всего хорошего. Будьте счастливы.

Начните чтение с этой заметки!

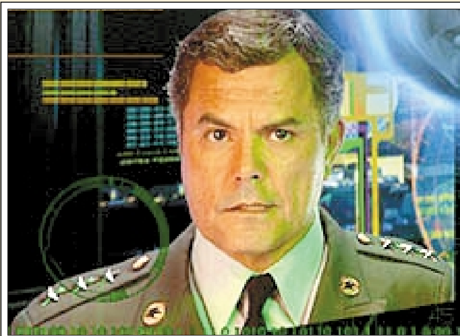


Вы получите ровным счетом то, что ожидали получить от аддона Tiberian Sun. Westwood, родоначальница разного рода expansion packs, не обманула фанатских ожиданий, выпустив самый масштабный add-on в истории вселенной C&C: 18 миссий, десяток новых юнитов и кибернетический разум CABAL вместо обрюзгшего Кейна. Плюс к этому полчаса FMV, которое в основном и занимает место на диске.

Главный упор в предпродажной раскрутке продукта Westwood, как ни странно, делала не на новых юнитов и не на прыткую электронную девицу, а на совершенно новый режим многопользовательской игры под звучным названием World Domination. В самом деле, забава получилась свежей и ни на что не похожей — битвы за контроль над каждым регионом планеты, где единственным финалом может быть только полное окрашивание замшара в наш цвет.

Как вы сами понимаете, радикальных изменений со времен оригинального TibSun (см. в октябрьском номере .EXE) не произошло, да и произойти не могло: интерфейс, графика и спецэффекты остались прежними. Однако никуда не делся и налет эпохальности — тот самый, что заставил нас дать игре третье место в священной номинации “RTS 1999 года”. Принцип More The Same в действии.

Следует также отметить практически совершенное владение Westwood искусством дизайна RTS-карт, несколько сниженную сложность (хотя оригинал уже был — проще некуда) и в очередной раз любовно прописанный сторилайн, которому мы, несмотря на усталость от разного рода клонирования и прочего киберпанка, с легкой душой ставим высшую оценку.



Словом, Westwood в очередной раз виртуозно заставила миллионы фанатов расстаться с карманными сбережениями. Браво, хотя и ДАВИТЬ.

андрей ом

В Firestorm легко можно было бы не играть: собственно, делать это дольше часа-полутора я и не собирался. Так, думаю, наточу табельный “Паркер”, обмакну в лисий яд и напишу все, что думаю по поводу гнусной Westwood, которая все никак не может успокоиться (“Ради трехсотпроцентной прибыли, — писывал, помню, хороший человек Карло Маркс, — акула-капиталист пойдет на любые преступления”. Ой как верно!), а заодно, кстати, пну совсем непричастную Microsoft, которая — вот он, повод! — только что анонсировала аддон к Age of Empires. Четыреста второй, понимаете ли, способ сравнительно честного отъема денег у населения!..

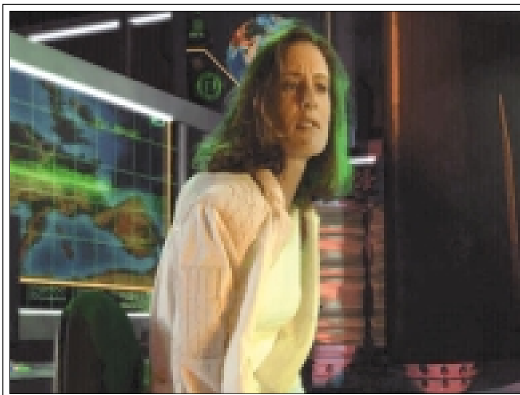
Все эти грубые мысли посещали меня во время инсталляционного процесса. А потом он закончился, и я пришел в себя ровно через неделю, пытаясь сделать глоток кофе из пустой чашки и путаясь в отросшей окладистой бороде.

И как у них это получается?!.

Летальная доза

“Создатели” позиционируют ЭТО как enormous expansion pack и, конкретно, наибольший Expansion Pack, когда-либо созданный для C&C-игры. Оно и верно — 18 миссий. Возможно, вы уже начали переживать за Westwood? Спокойно, она не перенапряглась — миссии идут парами, как мы с Тамарой, и если в четвертой за GDI нужно захватывать ядро Cabal, то в четвертой за NOD нужно его, это ядро, защищать. На той же самой карте. Молодцом.

Для собственного, впрочем, душевного спокойствия во всем следует искать положительные стороны. Эти девять новых карт — шедевры. No more — no less, как говорят особо острые на язык УЧУ-читатели. Неочевидные обходные пути, выверенный рельеф, россыпи тибериума (так надо по сюжету — в Firestorm планета уже окончательно загибается) — ни в одной миссии невозможно добиться заветной надписи “Mission accomplished” путем молодецкого кавалерийского наскока име-



Актеры отчаянно гримасничают, изображая недюжинную глубину чувств. Как хорошо, что FMV больше нет...

Мне совершенно нечего вам сказать. Всего хорошего. Будьте счастливы.

ни красного наркома Буденного Семена Михалыча. Приходится изворачиваться, искать не простреливаемый вражескими SAM sites воздушный коридор для Orca fighters, использовать мобильные EMP-генераторы, не стесняться плодить инженеров. Ура. Ничего подобного пока нет ни в одной традиционной RTS. Вместе с тем я призываю вас, дорогие товарищи, не забывать, что далекий предок этой игры был также родителем популярной тактики Tank Rush и 10-15 Titan'ов/Tick Tanks по-прежнему являются универсальным средством от перхоти и кариеса. Это не говоря уже о профессиональном фокусе "50 автоматчиков против хорошо укрепленной вражеской базы", который срабатывает примерно в семи случаях из десяти.

Потом вот что. Возможно, именно это и называется старостью и жизненным опытом, но играть в FS стало преступно легко даже на уровне Hard — в оригинальном TS ничего подобного не было. Ощущения — престранные. Как после шахмат в подкидного дурака. Ну, вы меня понимаете, коллеги.

Несколько советов

1. В игре есть скрытый юнит — Core Defender, гигантский уродливый робот. Доступен только в последней миссии за GDI и только после редактирования файла rules.ini.
2. Juggernauts — наименее меткие персонажи. Чтобы они попали туда, куда вы хотите, следует сначала порадовать жертву EMP Shockwave.
3. Mobile War Factories + Orca Carryall = шикарное сочетание. Только никому не рассказывайте.
4. Выбрав юнит и нажав T, вы выберете все войска этого типа на карте.
5. Никаких чит-кодов к игре нет и не предвидится — такова политика Westwood, и это глубоко правильно.

"Кодьяк" все-таки расколотили. Я знал!

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Читатель ждет уж рифмы

Разговора о новых поступлениях в классическом составе юнитов TibSun нам все же не избежать, как бы мне ни хотелось посвятить эту главу обсуждению последней нетленки Джима Джармуша Ghost Dog и другим столь же занятным вещам. Итак.

GDI, по мнению Westwood и фанатов, в оригинальной игре была обделена "фичами": странно, мне всегда казалось, что ордена Богдана Хмельницкого Global Defense Initiative — для тех, кто хочет пройти TS за пару вечеров, поглазев на окрестные плоские красоты. Как бы то ни было, отныне GDI имеет модернизированные JumpJet Troops, у которых увеличилась скорость полетов и радиус действия радаров (никто не забыл, что они умеют обнаруживать cloaked units?), а также продвинутый Mobile Sensor Array — теперь эта штуковина видит drone'ов и мины. Появилась Mobile EMP Shockwave (именно такой ошарашивает фрагов Геркулес в соседнем

Command & Conquer Tiberian Sun: Firestorm (expansion pack)

Жанр RTS

Разработчик Westwood Studios www.westwood.com

Издатель Electronic Arts www.ea.com

Сайт игры www.westwood.com/games/ccuniverse/firestorm/indexENG.html

Интересность 4

Сложность средняя

Графика н н н н

Сюжет н н н н н

Музыка н н н I

Звук н н н I

Управление н н н н

Суть Самый крупнокалиберный аддон в истории вселенной C&C. Никаких новых идей, но снова чертовски интересно играть. Need I say more?

Системные требования Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ (лучше 64+), 4x CD-ROM, около 70 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация Для игры необходима проинсталлированная полная версия Tiberian Sun, купленная... кхм... у официального дистрибьютора. Ага, и справка из ЖЭКа.

Invictus) — самая приятная “фича” заключается в том, что импульс выманивает из-под земли и оставляет парализованными гнусные юниты NOD, которых с удовольствием приканчивает тяжелая артиллерия. Мое любимое нововведение — адская машинка Juggernaut (ах, WarCraft...), трехствольная тяжелая мортира, о которой так много мечталось в сентябре-99. Видеть, как вражья база превращается в горящую пустыню, испещренную воронками, — одно удовольствие, правда?

Оставшиеся additions таковы: Mobile War Factory, Limpet Drone и Drop Pad Control Plug. С первым все понятно, второе имеет привычку укрепляться на вражеской броне, шпионить и сильно взрываться по нашему приказу (вы будете смеяться, но в Homeworld: Cataclysm анонсировано нечто очень похожее), о третьем — чуть подробнее. Drop Pad — индивидуальная посадочная капсула, в которой к нам прилетало подкрепление в самой первой миссии оригинальной TS. Теперь мы можем забрасывать своих пехотинцев в любую точку на карте: сказанное действительно только по отношению к ветеранам (две полоски или звезда рядом с health bar). Изящно, но в моем случае малоприменимо: мрут, сволочи, не доживают до повышения.

У NOD не столь радостно: помимо аналогичных вышеназванным Limpet Drones штуковин и Fist of NOD (Mobile War Factory) они могут похвастаться Mobile Stealth Generator (помним, помним Red Alert!) и отличной новинкой Cyborg Reaper. Этот колченогий ужас ставит жирный крест на тактике Diskthrower Rush — одним махом тварюка уничтожает до шести пехотинцев. К применению обязательно.

Да, занятное нововведение связано с Mammoth mkII, но какое — не скажу, должна же остаться типа интрига, верно?

Putting Shame in Your Game

World Domination, широко разрекламированная многопользовательская составляющая FS, оказалась действительно занятным времяпрепро... такая себе, понимаете ли, карта мира, поделенная на сектора — за каждый из них ведутся бои. The ultimate victory провозглашается тогда, когда одним цветом будет закрашен — что? Совершенно верно, весь окрестный земшар. Кроме того, предлагается настроить под себя множество опций — наличие/отсутствие tiberian beasts, интенсивность ионных осадков и тому подобные вещи. Звучит просто, а затягивает — будьте любезны, причем, повторяю, разумного объяснения этого эффекта я найти не могу.

Хотя, в общем, все это не смешно. Вот почему у Blizzard (хотя эти тоже молодцы) и у Bungie нашлись силы наступить на горло собственной песне и пресечь самоклонирование?! Почему они





Крупнокалиберная раздача у руин Temple of NOD. Игра стала заметно более аляповатой.

Летающие тварюшки — новые tiberian lifeforms. Фантазия Westwood явно стала иссякать.

двигаются вперед, ищут новые формы, а эти, извините-меня-ради-бога... Конечно, наименее выдержанные дорогие читатели могут попытаться указать мне пальцем на C&C: Renegade, но в ответ на это я, в свою очередь, укажу им пальцем на Tiberian Twilight.

Ощущения – престранные. Как после шахмат в подкидного дурака.

Что, не ожидали?! Оно и верно — как всегда, мы расскажем вам первыми. TT — особо секретный проект, о котором, однако, Westwood тщательно организовывает утечки информации на фанатских форумах. И это будет RTS. И там будет полный апокалипсис. И там, кажется, опять будет Кейн — не об этом ли я вас предупреждал буквально в прошлом номере во время раздачи наших слонов?

Не извольте сомневаться — сразу после официального анонса TT будут активно циркулировать слухи об очередном проекте Westwood — Tiberian Night.

Правда, весело?

Мнения об игре

“Да, должен сказать, что сюжетная линия FS на порядок сильнее, чем в Tiberian Sun! Актеры, хотя среди них и нет больше знаменитостей, играют просто отлично — за исключением той девицы-ученой из кампании за GDI, которая постоянно хихикает. CABAL — отличная идея. Да, и еще — музыка, по-моему, стала НАМНОГО лучше. Теперь это уже почти можно сравнить с Red Alert!” (из отзыва на сайте Tiberian Tundra, www.tiberiantundra.net).

Из результатов голосования на сайте Tiberian (www.tiberian.com):
Скачали ли вы warez-версию Firestorm?
Да, но все равно куплю игру (67 человек). Нет, я куплю легальную версию (425 чел.). Да, и я передумал покупать Firestorm (45 чел.). Нет, и не собираюсь, и игру покупать не буду (68 чел.).

Destination: ■ Nox

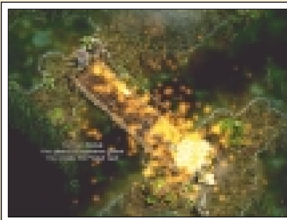
Беги, лемминг, беги

"Nox? Кажется, Diablo-клон?" — задаете вы себе вопрос. Релиз Diablo 2 снова перенесен на неопределенное время, сможет ли Nox помочь затравить червячка до прибытия основного блюда? Это лучше, чем Diablo? Как с атмосферой? Интересный ли многопользовательский режим? И вообще — похоже?

Начните чтение с этой заметки!

Диагноз: типичная ошибка в развитии плода. Ребенок родился со всеми внешними признаками ролевой игры, быть может, даже Diablo-клона. Но на самом деле это замечательная, броская и бодрая аркада. Для успеха ей не понадобятся атавизмы вроде меню inventory и нескольких снабженных цифрами "баров". На развитие персонажа все равно невозможно повлиять — так зачем морочиться?

Глаз откровенно радуется. Пышные эффекты заклинаний lightning или fireball и появляющиеся в момент реализации spell'а непонятные пальцы делают процесс похожим на разборку в каком-нибудь солнцево или коптево. Монстры дохнут на скорую руку, а вы не испытываете мук совести.



Ваше дело — бежать дальше. Сквозь кошмарные болота, подземные лабиринты лава, хитрые подземелья и туннели гробниц. Главное не искать объяснения происходящему и (внимание!) ни в коем случае не пытаться понять, почему игра попала в мои РПГ-руки. Обломаете зубы, когти и весь кайф.



александр вершинин

Вопросы о сравнении Nox с Diablo посыпались будто из легендарного рога изобилия. Самое смешное, что ставить эти проекты на одну доску не имеет особого смысла. Просто они совсем разные — несмотря на схожую внешность. Nox примитивнее, более прямолинейна и является аркадой даже в большей степени, чем Diablo. Ну вот, опять неизбежное сравнение! Причем хуже всего от бесконечно проводимых параллелей становится только самой Nox.

Не виноватая Nox

Ей-богу, не рецензия, а оправдательная записка на стол шефу. Игры объединяет лишь фэнтезийная атмосфера и изометрический вид. Больше ничего. Nox изначально обладает совсем иной идеей. Вспомните, Diablo на 99% состояла из случайно генерируемых уровней лабиринтов. Герои блуждали по уровню в поисках новых заклинаний, experience-очков и вещиц. Цель — максимально накачать персонаж и вывести его в Интернет. Сами знаете зачем. Прохождение до финального монстра никогда не являлось сколько-нибудь значимой задачей. Иначе стали бы они помещать проходы сразу на заключительные уровни в начальную (и единственную) деревню?

Nox же ни в коем случае не претендует на повторение дизайнерского решения Diablo. Это обычный, можно сказать, "классический приставочный" шутер. Очень зрелищная, стремительная, стильная игрушка. Три персонажа, одиннадцать уровней, широко разрекламированный финальный Ибосс женского пола. Тщательно спланированная фирмой Westwood рекламная кампания Nox делала особый упор на необычные качества проекта. Так, особо подчеркивалось наличие "реального" видения (true point of view) окружающего мира одновременно для игрока и персонажа — достаточно

◄ **Любой патриот не смог бы жить спокойно, когда под родным городом творятся такие безобразия!**

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



У ног автомеханика — поверженный вождь клана воинов. Не зря он недолюбливал магов. Не зря.

Nox

ЖАНР Action/RPG

Разработчик
Westwood www.westwood.com
Издатель
Westwood/Electronic Arts www.ea.com

Сайт игры
www.westwood.com/games/nox/main_f.html

ИНТЕРЕСНОСТЬ
3.5

Сложность средняя
Графика H H H H I
Сюжет H H
Музыка H H
Звук H H H
Управление H

СУТЬ
Очень бодрая пробежка по местам фэнтезийной славы. Авторы игры придумали много интересных затей для ролевой части этого Action/RPG-тандема, но, к несчастью, совсем забыли реализовать ее саму. Остался настолько голый экшен, что хоть в аркады.

Особенности
Для каждого из трех персонажей свой комплект немного измененных карт. Этапы подаются в разной последовательности, так что как минимум три прохождения поклонникам обеспечены. У каждого класса очень характерный боевой стиль. Куча абсолютно бестолковых режимов для многопользовательской игры.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (4 Мбайта), 4x CD-ROM, DirectX 7.0.
Рекомендуемые: Pentium II 266, 64 Мбайта ОЗУ, 8x CD-ROM.
Поддерживается режим многопользовательской игры.

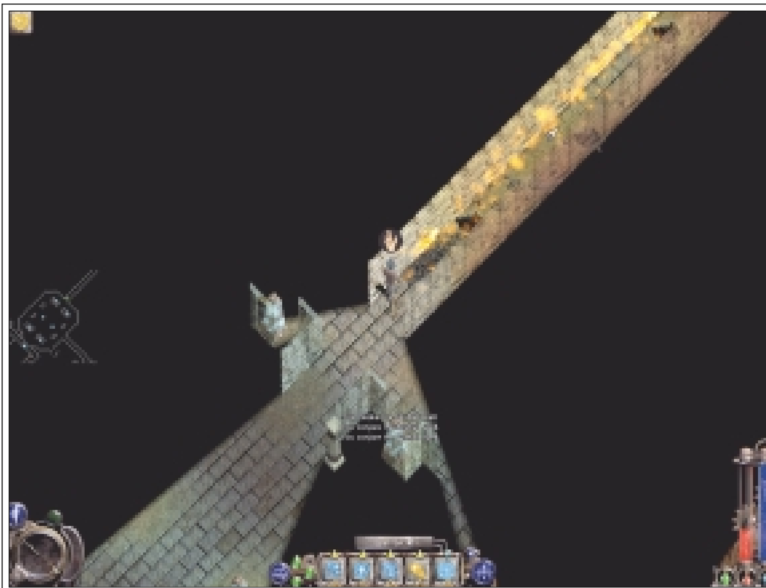
сложная для исполнения задачка в изометрической проекции. Но основной приманкой для предпочитающих горяченькое ролевиков стала концепция ловушек. Магические персонажи Nox владеют секретом комбинирования сразу нескольких заклинаний в один мощный фэнтезийный “коктейль Молотова”. Стоит ли упоминать о возможности сдвигать предметы мебели в импровизированные баррикады или способах борьбы с возникающими на пути у игрока огненными преградами? Пожалуй, да. Сейчас поймете, почему.

Разбитые мечты

Дизайнеры Nox решили сразу же надолго озадачить любого пришедшего с миром. Генерация персонажа состоит не только из выбора класса героя, но и из подбора цвета его воротничка, манжет, ремня, майки под рубашкой. Всего в ассортименте восемь наименований. Опустив комментарии о глубоком сакральном смысле указанной акции, заметим, что находка первого же плаща сводит любые экипировочные пассы на нет.

Ощущать себя в роли провалившегося в сказку автослесаря тоже не очень хочется. Меркантильные жители соседнего измерения, кажется, поставили перед собой задачу загонять парня до смерти. Каждая из одиннадцати миссий в нашем мире была бы, скорее всего, поручена компании вроде DHL или Federal Express. Но за гранью реального герои по совместительству подрабатывают то ли марафонцами, то ли почтальонами. Запомните: главное — продраться до конца уровня. Любой босс Nox отдает душу всевышнему с удивительной легкостью и даже с некоторым энтузиазмом. А вот по дороге обязательно придется помучиться. По какой-то ужасной несправедливости большая

Ощущать себя в роли провалившегося в сказку автослесаря тоже не очень хочется.



Кто посмеет пройти по дороге смерти?

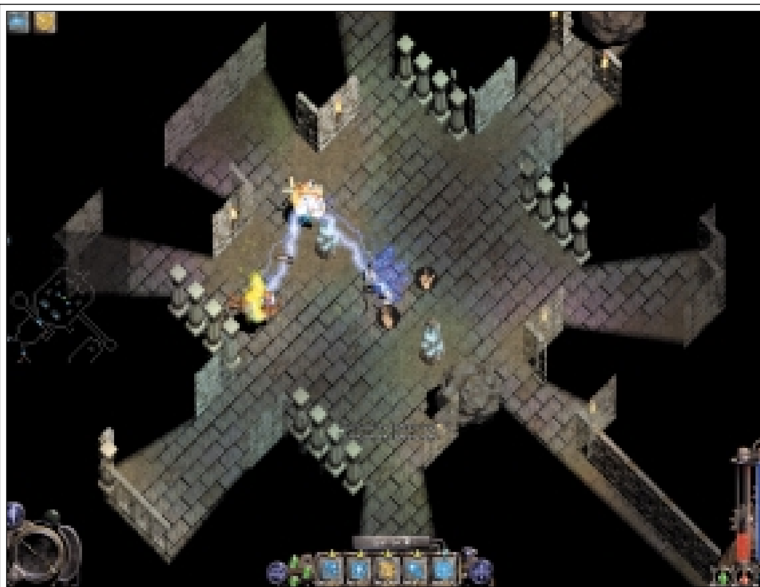
часть этапов погружена в приятный полумрак. Хоть глаз выколи! Безвременному отходу ко сну мешает лишь легкое свечение аскетичного тела главного героя, а также стада рассеивающих мрак своим присутствием лягушек. Остроумная идея авторов с сокрытием от нескромного взгляда пользователя находящихся за закрытыми дверями помещений только усугубляет всеобщий fade to black.

Nox вообще полна замечательных, но абсолютно бесполезных идей. Любые затеи с организацией ловушек, баррикадированием проходов подручными предметами обихода с треском проваливаются из-за излишней бодрости местных баталий. Враги, да и сам герой, двигаются так быстро, что времени на особые приготовления к сражению просто нет. Вы даже не жалеете об этом — лишь лихорадочно жмете на кнопку атаки или реализации заклинания. Warrior слишком однообразен в своем решительном подходе к раскалыванию черепов, а Wizard чересчур слаб. Conjurer по крайней мере оригинален в способности заставлять монстров сражаться на своей стороне. Впрочем, даже это не помогает Nox победить в схватке с самым главным противником, удручающей однообразностью игрового процесса.

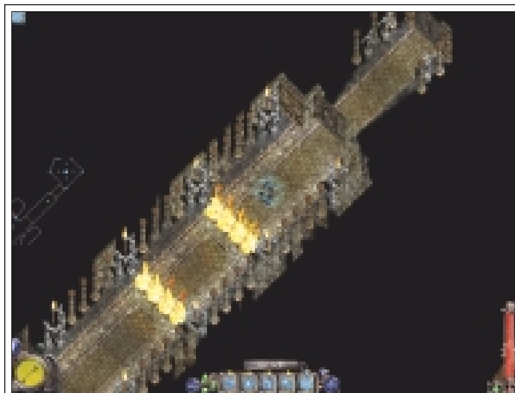
Да, эффекты от заклинаний смотрятся роскошно, а текстуры уровней почти не повторяются. Неизменно одно: постоянная обязанность бежать вперед по узкой, иногда ветвящейся темной трубе. Оригинальные этапы вроде деревни огров на некоторое время возвращают надежду на лучшее, но последующая усиленная доза лесных и подземных автобанов давит светлые впечатления строгой железной пятой. И вновь звучит дробный торопливый перестук вечнозеленых каблуков отважного механика.

Невпопад

А жаль. При известном желании, Westwood вполне могла бы слепить что-нибудь неординарное. Ведь в Nox куча интересных ходов! Так, для каждого героя одни и те же карты скармливаются в разной последовательности. Например, wizard добирается до warrior hq только к середине игры и вынужден прятаться от властей, за ним охотится охрана. А вот играя непосредственно воином, вы можете наблюдать происходящее с другой стороны и быть свидетелем маленьких скриптовых сценок поимки волшебника-шпиона. Забавные детали — как жаль, что они не додуманы до конца! Та же возможность двигать предметы на деле становится проклятьем. Под ноги всегда попадается какой-нибудь стул или камень, тупой автомеханик начинает натужно толкать его перед собой, уменьшая скорость передвижения до крейсерской отметки очень обкуренной черепахи.



Beholder'ы получают бодрящий заряд энергии на весь день. Очень неэкономное заклинание, кстати.



Прыгай в огонь, мартышка... Примитивное препятствие, им мага не остановишь.

После минуты унылой тусовки на изометрическом срезе типичной Quake Deathmatch-карты, приходит печальное знание. А именно: никто не говорил, что будет легко.

"Быть может, наши любимые ловушки все-таки применяются в многопользовательском режиме игры?" — задаете вы каверзный вопрос. А вот и нет! Кому нужна пародия на Capture The Flag в изометрической проекции и с крайне неудобным (ужасным, если честно) управлением, если на свете существует Unreal Tournament? О ботах или хотя бы монстрах в сетевом режиме никто из дизайнеров не подумал. После минуты унылой тусовки на изометрическом срезе типичной Quake Deathmatch-карты, приходит печальное знание. А именно: никто не говорил, что будет легко.

Мнения об игре

"Ужасно неуютно проходить такую игру, как Nox и знать, что уровни не генерируются "случайным" образом, что вас ведут за ручку из пункта "А" в пункт "Б" и что, достигнув последней карты, вы уже никогда не увидите ничего нового!" — восклицают на сайте Gamecenter (www.gamecenter.com).

"Nox весьма приятна пока в нее играешь. Небольшие дозы юмора и пазлов способны понравиться даже любителям квестов. Но после того как игра закончена, о ней вспоминаешь, как о слишком примитивной (в single player-режиме). Через несколько часов после ее прохождения вы неизбежно спрашиваете себя: а был ли мальчик?" — анализируют свои ощущения авторы сайта Gamespot (www.gamespot.co.uk).

"Если вы ожидаете от Nox обычных для action/RPG вещей, забудьте об этом. У игры совсем иной фокус. Мне нравится думать о Nox, как о смеси Diablo и Quake", — отмечают на сайте Game-Over.Net (www.game-over.net).

Бог троицу любит

New World Computing изобрела вечный двигатель. Они меняют местами слова в диалогах, спрайты, названия карт и физиономии героев. Мы исправно играем. Нам нравится — кто бы мог подумать? А может, это не perpetum mobile, а формула любви? Впрочем, не суть. Что бы то ни было, оно работает.

Начните чтение с этой заметки!

Специалисты называют серию ролевых игр Might & Magic (а это именно серия, на что указывает хотя бы порядковый номер “восемь”) одной из классических — наряду с Wizardry, Ultima и некоторыми другими. РПГ M&M всегда отличались от остальных ролевых проектов достаточно уникальным дизайном, пристрастием к необъятным открытым пространствам и особой любовью к эпическим сражениям. Day of the Destroyer отнюдь не исключение.

Простой спрайтовый движок восьмой части был изначально создан для M&M6, но, как видите, используется по сей день. По утверждениям разработчиков, только спрайты позволяют расположить удовлетворяющее их количество монстров на одном экране. Действительно, многие укоряют серию в излишней пассионарности к битвам. Любые вопросы в мире Might & Magic решаются мечом и заклинанием, а дипломатические маневры оставляют на долю продуктов от Interplay. Хитрый боевой движок может быть как походовым, так и real-time — подстроиться под него очень легко.

Начиная с шестой части, New World Computing приняла решение объединить миры ролевой Might & Magic и “настоящей стратегии” Heroes of Might & Magic. Так что не удивляйтесь, многие персонажи могут показаться вам подозрительно знакомыми. Девиз серии: бесконечные битвы, самосовершенствование и ненавязчивая, но интересная сюжетная линия. Вы с нами?



александр вершинин

В голове крутится фраза “ВСЕ ОДИНАКОВЫЕ”, сказанная суровым женским голосом. Действительно, начиная с части номер VI, Might & Magic идеально копируют друг друга, не испытывая при этом ни малейших отрицательных эмоций относительно недостойного поведения. Даже их обложки явно нарисованы одним и тем же художником. Если бы подобную наглость осмелились допустить, скажем, авторы Quake, их бы молча, со знанием дела и должной торжественностью избили собственные поклонники. Мы же, интеллигентные и, местами, меланхоличные ролевики, принимаем очередной дар девелоперских небес со смирением и благодарностью. Долгие годы вынужденного поста приучают радоваться даже таким незначительным мелочам, как бюджетный вариант любимой РПГ.

Постоянство — признак мастерства

Описывать суть игры не буду принципиально. Если интересно, загляните в #8 за 1999 год, или в #5 за 1998, или, наконец, в то, что озаглавлено “Начните чтение с...”. Там вся правда — подробно и без купюр. Третья жизнь игрового движка принесла слегка улучшенный интерфейс, несколько новых skill’ов и долгожданное внесение expert-наставников в записную книжку героя. По просьбам трудящихся в начале игры создается лишь один персонаж, а не целая партия. Таким образом, вы сможете менять спутников по ходу дела, причем отвергнутые вами личности будут сбиваться в стада и незримо преследовать бывшую компанию. Не верите? А как еще можно объяснить чудесную возможность встретить ушедших на покой соратников в каждой adventurer inn любого города королевства?

Слава богу, разработчики перестали делить персонажей на хороших и плохих. Так что в партии,

◄ **Охота на волков с борта средневекового вертолета. Многие квесты, кстати, требуют полного уничтожения того или иного вида хищников!**



▲ **Местные обыватели зелены и хвостаты. Куда же делись те милые сельские красотки из MM7?**

теперь расширенной до пяти членов, можно встретить одновременно мастера Light- и Dark-магии. К списку специальных умений добавились “расовые” способности отдельных национальностей/классов. Все правильно, ошибки нет. Выбирая necromancer’а или knight’а, вы автоматически получаете очень похожего на человека гуманоида (сомнения вносят лишь крайне неестественные позы героев). Правда, в одном ряду с магом или рыцарем вы имеете шанс увидеть темного эльфа или, скажем, вампира. Каюсь, до встречи с M&M8 я всегда думал, что только в нашей стране люди так подвержены болезненным стереотипам: чеченцы — террористы, граждане “южной национальности” — купцы, представители негроидной расы — торговцы героином. Но нет! Все тролли, от мала до велика, воины, все минотавры от рождения паладины.

Бесспорными королями восьмой части Might & Magic стали драконы.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



▼ **Ба, знакомые все морды. Магогов — НЕНАВИЖУ.**

Воистину, печать рождения!

Три расы, драконы, темные эльфы и вампиры, обладают специальными способностями-заклинаниями. По четыре штуки на каждого. Вампиры пьют кровь, левитируют над поверхностью и превращаются в неспособный атаковать или быть атакованным туман. Темные эльфы, достойная смена друидов, обладают рядом облегчающих путешествия по подземелью заклинаний, а также могут выгодно торговаться. Но бесспорными королями восьмой части Might & Magic стали драконы. Это лучшее и самое глупое, что когда-либо создавали авторы серии.

Под крылом у дракона о чем-то кричат

Если не хотите испортить себе игру, не берите дракона в партию. Без дракона вам придется вы-

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

Жанр РПГ

Разработчик
New World Computing

Издатель
3DO www.3do.com

Сайт игры
www.3do.com/products/pc/mm_destroyer

Интересность 4 твердая

Сложность низкая
Графика н н I
Сюжет н н н н
Музыка н н
Звук н н
Управление н н н

Суть
Миру M&M и HOMM угрожают армагеддоном. Если пять рас не объединятся для отражения атаки элементалей, планетке устроят “пятый элемент”, но без Брюса Виллиса. Пять (навязчивая цифра) героев отправляются с дипломатической миссией убить как можно больше монстров всевозможных рас и заставить хоть кого-нибудь примкнуть к насажденному пророчеством союзу.

Особенности
Генерация только одного персонажа, а не всей партии. Огромное количество побочных квестов и полная свобода передвижения почти по всей территории сказочного королевства. Где еще вы сможете собрать компанию из дракона, темного эльфа, тролля, вампира и священника!

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98/NT4 SP4, Pentium 166, 32 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, SVGA (1 Мбайт), DirectX 7.0.
Рекомендуемые: Pentium 200, Direct3D-совместимый акселератор..

Дополнительная информация
Для следующей, девятой, части игры все-таки создается новый графический движок. Режим многопользовательской игры не поддерживается.



Досье на пчелу: в связях, порочащих ее, не замечена.

держивать изнуряющие бои с праздно шатающимися на природе монстрами, вы будете вынуждены натужно качать магию и воспитывать лучников. Одним словом, у вас получится долгое, насыщенное интересными событиями M&M-приключение.

С приходом в партию чешуйчатого, вечно довольного, всезнающего и чрезвычайно здорового дракона игра заканчивается. Это начало конца, коллеги. В принципе, вы могли бы сразу выкинуть всех остальных участников предприятия на свалку истории. Поверьте, теперь это жалкие, никчемные, надоедливые ослики для перевозки драконьего багажа. Посудите сами: драконий удар-плевок никогда не промахивается и с самого начала наносит удар, чья сила оценивается в 30-70 очков. Примерно через час после обретения сияющей от самодовольства ящерицы, она покупает master-уровень в своем драконьем классе. То есть полет. Теперь вся партия может сутками парить высоко над головами окрестных монстров, показывать им средние пальцы рук, обзывать обидными словами, кидаться огрызками и прочими отходами жизнедеятельности героев. Еще через некоторое время, когда ваши могучие герои начинают изредка выбивать из противника целых двадцать или двадцать пять кусочков жизни, летучая рептилия исхитряется усовершенствовать свой плевок до скромных 60-120 баллов. Все это время ее жизненная энергия пребывает в районе 200-250 (против 50 у магов и 150 у воинов).

В качестве секретного бонуса осмелюсь предложить горыныча с пятью головами – по одной на каждую дырку в интерфейсе.

С запасами магической энергии та же история: особо нервные маги начинают чередовать истерики и припадки — от черной зависти. Итог таков: баланс игры безвозвратно нарушен введением столь мощного персонажа. Но, черт побери, как же приятно ощущать себя большим, толстым, хвостатым, летающим, донельзя довольным и плюющим на всех и вся сверху! Драконы, кстати, еще и регенерируют. В качестве секретного бонуса осмелюсь предложить горыныча с пятью головами — по одной на каждую дырку в интерфейсе. Чтобы одна торговалась, две работали бодигардами, еще одна чинила оружие (зачем оно дракону — я не знаю) и колдовала, а последняя занималась, скажем, бодибилдингом и имиджем всей партии. Как хорошо, что я не дизайнер на службе у NWC. Правда?

P.S. А еще драконам полагаются кучи золота и девственницы.



Вид на врата в другое измерение и затерянную библиотеку. Мрачновато, но романтично.

Мнения об игре

"Вместо того чтобы направлять все свои усилия на уничтожение партии игрока, как это происходит в большинстве РПГ, монстры охотно спаррингуют друг с другом. Случайно заглянувшие в город зверюшки пытаются пожирать мирных жителей, а NPC guards бросаются на помощь своим подопечным... Некоторые противники демонстрируют предпочтения в выборе жертв. Женоподобные nagas, например, в первую очередь пытаются истребить женскую оппозицию в рядах ваших персонажей..." — рассказывают на сайте Gamespot (www.gamespot.com).

LIONHEAD STUDIOS:
записки на дисплее

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-3'00

Стив **ДЖЕКСОН**, очарованный очевидец



Питер солирует,
или Куда же нам без Эшера!

Апрель 1999 года был, без сомнения, самым ужасным в двухлетней истории Lionhead.

Через несколько недель нам предстояло показывать мировой прессе Black & White на выставке E3 в Лос-Анджелесе. E3 — наиважнейшее событие в календаре индустрии. Разработчики, издатели, продавцы, производители и журналисты слетаются туда из самых удаленных уголков земного шара ради трех наиглавнейших дней в году — дней игр и деловых контактов. E3 настолько серьезна, что здесь можно встретить звезд мирового масштаба. Так, в прошлом году Брюс Виллис представлял на выставке "Армагеддон", а группа B-52 выступала на вечеринке Nintendo. В этом году все ждали приезда Дэвида Боуи.

E3 — мероприятие исключительно для профессионалов, поэтому для девелоперов вроде Lionhead — это время самых серьезных дел. Хороший отклик на проект, находящийся в стадии разработки, необходим, чтобы уверить издателя в будущем успехе игры. Плохие отзывы могут означать только то, что проект будет беспощадно отвергнут.

Lionhead работала денно и нощно, чтобы укомплектовать E3-версию игры всеми возможными "фишками" по полной программе. Мягкие трехмерные передвижения, детали пейзажа (например водопады), выражения физиономий игровой живности, AI-механизм и специальные примочки вроде нашего "объектно-ориентированного звука" настраивались и оттачивались. Версия B&W для E3 должна была выглядеть максимально шикарной внутри и блестящей с наружи.

В середине апреля мы получили шанс впервые посмотреть, как B&W отзовется в сердцах публики. Питер Молиньё представлял игру переполненному залу в Театре принцессы Анны. Британская Академия кино- и телеискусства (BAFTA) — престижная организация, которая вручает британский эквивалент Оскара фильмам и телевизионным программам, в прошлом году ввела новую номинацию для интерактивных развлечений, и Питер занял место в комиссии по выдвижению на премию.

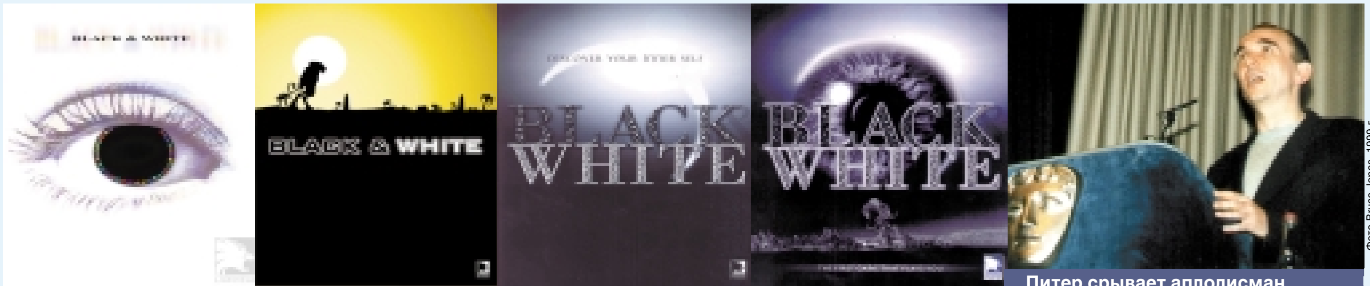
Наш десант высадился у офиса BAFTA на Пиккадилли в самом центре Лондона, чтобы насладиться сольным выступлением босса. Скрестив пальцы, мы ждали, пока закончится процесс загрузки B&W. Изображение проецировалось на огромный киноэкран. Мы понимали, что на той стадии разработки, на которой находилась игра, сбой в каком-нибудь месте был неизбежен. Но это мы, а большинство собравшихся в аудитории журналистов, кинодеятелей и телевизионных продюсеров не имели ни малейшего отношения к игровой индустрии. Они были приучены к тому, что на таких показах все идет гладко. Питер начал говорить об особенностях проекта:

"...Мир в нашей игре пребывает в идеальной гармонии с самим собой. Деревеньки населены маленькими человечками, которые, смотрите, занимаются своими повседневными делами. Вот, взгляните сюда, этот человечек пошел на рыбалку, а тот отправился на поиски пропитания. Все пребывает в гармонии до того момента, пока не случится нечто, что навсегда изменит их мир. Появляетесь ВЫ."

Питер приступил к демонстрации 3D-движка Жан-Клода и Скавена, камера мягко отъехала от яблока, лежащего на деревянной бочке, и поднялась ввысь, к верхним слоям атмосферы. Слава богу, никаких сбоев. Затем Питер показал, как игрок может убедить крестьян поклоняться ему, и подтвердил свои возможности магическими заклинаниями. В награду он подарил человечкам белый мячик, чтобы те смогли играть в него на соседнем поле. После чего перешел к описанию существ.

"В B&W вы можете взять любое живое существо, бросить его в инкубатор, и оно начнет расти..." Питер открыл редактор, и по мановению его руки маленькая обезьянка вымахала до размеров Кинг-Конга. Первым делом исполинская обезьяна дотопала до ближайшей деревни, схватила местного жителя и, не моргнув глазом, сожрала его. "О ужас! — воскликнул Питер. — Теперь вам надо объяснить животному, что кушать людей нехорошо. Их надо учить, как детей или домашних животных, используйте для этого метод кнута и пряника."

Он быстро провел мышкой из стороны в сторону над головой обезьяны. Курсор в форме руки дал несчастному созданию такую затрещину, что существо покачнулось, а на его мордочке отразилась настоящая боль. Публика была в восторге. Затем обезьяна была выслана из деревни. Она прошла через поле, на которое ранее был сброшен



Эскизы коробки Black & White.

Питер срывает аплодисман в BAFTA.

с небес футбольный мяч. Небольшая толпа аборигенов уже обнаружила новое развлечение и увлеченно пинала мяч ногами. Это называется: они “изобрели” футбол.

В конце презентации были показаны заклинания: молния, огненный шар, защитный купол, образующийся над деревней, и, наконец, — верх изящества — земной дух, создающий лес.

В зале раздались аплодисменты. Питер отошел от компьютера, давая понять, что закончил показ демоверсии, и пригласил собравшихся задавать вопросы. И как же вовремя он это сделал! В тот самый момент игра дала сбой! Правда, внимая ответам Питера, никто так и не заметил, как Кинг-Конг напрочь застрял возле дерева, когда попытался обогнуть деревенский дом. Тем не менее, несмотря на этот досадный глюк, полноценный показ длился целых 35 минут! Да, и еще одно: B&W демонстрировалась на киноэкране размером в четыре огромных простыни, и она была прекрасна — ни единого квадратика пикселя в обозримом пространстве!

Ну а на E3 мы повезем еще и коробку игры. Вчера из Electronic Arts прибыла целая команда “дизайнеров коробок” (не шучу: у них есть такое подразделение!) и привезла с собой 15 различных вариантов оформления коробки B&W. Можете себе представить, сколько споров они вызвали. Это была великолепная коллекция графики с некоторой долей изобретательности. Дизайнеры, например, отыскали одну из работ М.С.Эшера в виде мозаики из белых и черных ангелочков и дьяволов (прекрасное представление “добра и зла” в игре!), и на этой основе сделали эскиз коробки.

Некоторые варианты выглядели просто и элегантно, другие — излишне прямолинейно и кричаще. Посмотрите на понравившиеся нам рисунки! Но я не раскрою вам нашего выбора. Вам придется набраться терпения и немного подождать...

The .LHX Files

Перевод с английского
Михаила НОВИКОВА и **Марии ГОРБАТОВОЙ**.

Заметки кудесника шотгана о девелоперском деле

Часть 3: Да будет свет!



Продолжение. Начало см. в ##2-3'00

Из записных книжек 1989–2000 гг. Господина **ПэЖэ**

Когда мир построен, полигоны отсортированы и готовы отображаться на экране, как бы невзначай возникает еще одна проблема: а что, собственно, рисовать в той точке на экране, которую мы с таким трудом научились определять? Простой ответ: "стену", увы, не годится — мы тут программированием занимаемся, а вовсе не художественными описаниями. Компьютер слово "стену" не поймет, и будет между прочим прав. Правильным ответом, который, увы, ставит еще больше новых вопросов, чем снимает, будет слово "текстура". Собственно, именно ей, текстуре, и будет посвящен (целиком!) наш следующий разговор. Казалось бы, glorified sprite — и ничего большего (пардон, но слово glorified на русский адекватно не переводится). Но сколько же способов придумали люди, чтобы эти самые текстуры обрабатывать, отображать, применять в самых разных областях и накладывать на объекты...

СВЕТ И ТЬМА

А пока... Собственно, не зря эта часть записных книжек называется "Да будет свет!". В качестве разминки, прежде чем рассказывать о том, какая картинка положена на стену, давайте разберемся, как добиться правильного освещения. В принципе, если в хорошей игре убрать все текстуры, заменив их одноцветными треугольниками, ее качество не так уж сильно пострадает — сохранятся и узнаваемые персонажи, и стены останутся на своих местах, и даже атмосфера, созданная светом и тенью, никуда не денется.

Чтобы что-то отображать, для начала в мире откуда-то должен взяться свет. С очевидностью, чем проще устроены источники света, тем проще и некрасивее будет итоговое зрелище, так что простейшая идея выглядит ужасно: "просто в каждой точке освещение одинаковое, и можно его не учитывать". Кстати, этот подход вполне возможен, и именно так выглядит уровень Quake до обработки его программой Light. Достаточно увидеть результат один раз, чтобы понять, что игру с такой графикой не купит никто и никогда.

Источники света ставить все-таки придется. Но сначала рассмотрим один обманный прием, позволяющий довольно резко все ускорить, особенно при отсутствии 3D-ускорителя. Применен он, например, в DOOM (см. рис.1): пространство разбито на секторы, внутри которых освещенность каждого пикселя одинакова, а задает ее дизайнер уровня во время разработки. Как сейчас помню, попытка сделать темный подвал, в который ведет длинная лестница, постепенно затемняющаяся по мере углубления под землю, обошлась мне в прописывание примерно сотни значений освещенности вручную. Брр... Зато очень удобно программисту: для вычисления освещенности в любой точке достаточно заглянуть в список секторов, найти тот, к которому принадлежит наш полигон, и умножить цветовые значения, взятые из текстуры (но об этом — в следующий раз) на яркость, взятую из параметров сектора. Никаких дополнительных вычислений, кроме одного умножения, причем на один и тот же коэффициент, что позволяет задействовать MMX. Все очень быстро и удобно.



Рис.1.

НОЧЬ. УЛИЦА. ФОНАРЬ

Но, напомню, прием этот "нечестный", да и красоты особой от него не добьешься. Прежде чем что-то делать со светом, надо этот свет из чего-нибудь пролить. Источники бывают разные, имя им — легион, но большей частью — вот такие (см. также рис.2):

Background (ambient) light, как явствует из названия, есть везде и всегда. Как ни смешно это звучит, но в стандартной утилите Light для классического Quake такой опции не было, и приходилось все-все освещать "честными" источниками, а тени всегда были абсолютно черными, и в них очень удобно было прятаться... В принципе, ставить background-свет слишком ярким настоятельно не ре-

комендуется, очень уж некрасиво выглядит залитый однородным ярким светом уровень, даже если кое-где в нем все-таки стоят “настоящие” источники и подсвечивают что-то чуть поярче. Ambient-источник, разумеется, по природе своей может быть только один, и при подсчете итоговой освещенности (яркости) каждой точки просто добавляется его яркость, так что обратите внимание: ни одна точка на всем уровне не будет темнее, чем его значение (впрочем, из любого правила есть исключения, об источниках темноты см. ниже).

Point, omni-light — точечный источник света, излучающий во все стороны одинаково, по сути является просто бесконечно малой светящейся точкой, и ничем больше. Учет его влияния куда сложнее, чем от ambient (хотя и проще всех остальных), и мы пока оставим разговор о моделях освещения от точечных источников на потом, см. ближе к концу этого текста.

Directional, spot-источник — это, грубо говоря, то же самое, что и point, но урезанный. Нашу светящуюся точку ограничили конусом, не выпускающим свет наружу, и потому она светит только в одном направлении, как настольная лампа. Опять ничего сложного, просто перед вычислением добавляется одна проверка: видна ли точка сквозь ее ограничивающий конус.

Texture-источник. О-о, тут большой простор для воображения. Казалось бы, вполне очевидное решение: пусть свет испускает текстура, назначим ей флажок “источник света”, и это будет очень удобно для дизайнера. Всякие фонарики, лампочки и прочее загорятся сами, все разом, и именно так, как надо. Только вот неувязочка одна есть: считать сложнее. Вместо того чтобы проверить, заслонена ли чем-нибудь одна точка, придется абсолютно честно разглядывать каждую текстуру с таким флагом и проверять, видна ли она из текущей точки и если видна, то какая ее часть... Жуть! Помнится, когда энтузиасты в свое время начали активно писать свои варианты Light, они не только добавили туда omni-источник, но и попытались как-то задействовать текстуры. Догадайтесь, как именно. Правильно, просто развешивая над текстурой некоторое количество точечных источников, методом “грубой силы”. После этого Light требовалось много-много часов, да и качество результата уступало “честным” текстурным источникам, но без исходных текстов кода Quake, отвечающего за проецирование полигонов, большего добиться было очень сложно. Формулы здесь несколько сложнее, нужно проецировать полигон с такой текстурой, как это делает движок для обычных полигонов, выводя их на экран, но ставить камеру в точку, которую мы освещаем. После проецирования надо посчитать площадь видимой части освещающей текстуры и только после этого применять те же самые методы, как и для точечного источника.

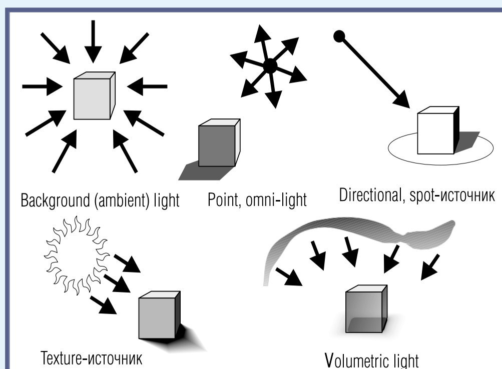


Рис.2.

И, наконец, король всех видов освещения, сумасшедшим образом нагружающий процессор, но зато самый красивый: volumetric light. Грубо говоря, мы заполняем некий объем светящимся газом, и для каждой точки, отрисовываемой на каждой стене, смотрим, какая часть этого объема ей видна и тем самым ее освещает. Зрелище — феерическое. Затраты ресурсов — точно такие же. Возможности — практически неограниченные. Как вам полупрозрачный светящийся монстр, протягивающий к игроку светящееся щупальце, честно освещающее окрестности? Брр, ночной кошмар, да и только...

Negative light на самом деле не особый вид источника, а всего лишь особая разновидность любого из вышеперечисленных типов (кроме background, пожалуй). Вместо того чтобы яркость добавлять, такой источник ее отнимает. Это позволяет в нужных местах создавать “тени из ниоткуда” в чисто дизайнерских целях, делать нужную тень потемнее и бороться с неприятными побочными эффектами ambient light. Как правило, для создания такого источника не нужно ничего особенного, достаточно просто задать ему отрицательную интенсивность, формулы при этом не меняются. Мечта моего детства: монстр в виде negative volumetric light (а можно еще и volumetric fog туда же подпустить для пущего эффекта, но о нем — в рассказе о спецэффектах). Думаю, что я такого дождусь, и очень скоро, акселераторы развиваются совершенно сумасшедшими темпами...

ХРУСТАЛЬНАЯ ГРАНЬ

Прежде чем приступить к рассказу о том, как мы эти источники отображаем, надо сказать пару слов. Мы сейчас говорим (и еще некоторое время будем говорить) только о самих уровнях. В них нет моделей (которые тоже хотелось бы осветить), нет оружия (каковое, наоборот, так и норовит что-нибудь само осветить), только уровни. Все остальное, увы, опять откладываем, в далеком и счастливом “завтра” мы, скорее всего, вернемся к теме освещения и рассмотрим тему “Модели и свет” отдельно.

Справедливость требует отметить, что существуют разные способы моделировать освещение, но все они в каком-то смысле основаны на текстурах, ибо результаты вычислений получаются (и от этого никуда не денешься) в виде карты освещенности для каждого пикселя наших полигонов, а что это такое, как не текстура? Некоторые методы не могут подсчитать освещенность достаточно быстро, и потому хранят результаты в виде готовых текстур, выводя их по мере необходимости, а другие вполне способны генерировать потребные текстуры “на лету”, но в конце концов все финиширует триумфальным наложением лайтмэпа на отекстуренный полигон.

Методы обсчета яркости достаточно трудоемки, так что только самые простые из них умудряются создавать свои текстуры яркости “на лету”, как правило, они считают одно значение для каждого полигона или вертекса, после чего (в лучшем случае) интерполируют результат, а то и просто применяют получившееся значение ко всему полигону. В этом случае мы легко и быстро получаем что-то похожее на скриншоты, опубликованные в прошлом номере в новости об игре Picassio.

Более сложные модели освещения, описанные ниже, просчитываемые не заранее, а “на лету”, встречаются пока достаточно редко, ведь вычисления для каждой точки весьма требовательны все к тому же многострадальному процессору, и без того задыхающемуся под непосильным грузом. Но в “новаторских” играх они уже начинают появляться, напри-

мер в Seed от Humansoft (выйдет ли он когда-нибудь?). Еще немного — и все получится, генеральная линия партии ведет именно туда.

Чтобы помочь бедняге-процессору, все вычисления обычно выполняются заранее, это долгий и мрачный процесс, почти как рендеринг в каком-нибудь пакете трехмерного моделирования, да по сути это оно, родимое и есть. Ведь для вычисления освещенности точки нужно аккуратно просмотреть все источники света, вычислить для каждого, виден ли он из искомой точки и если виден, то целиком ли и под каким углом (последнее не обязательно, хотя может сделать картинку красивее), после чего освещенности от всех источников складываются и запоминаются в так называемом лайтмэпе (lightmap), то есть еще одной текстуре, которая впоследствии будет накладываться на нашу стенку поверх обычной текстуры с соответствующим blending mode (см. рассказ о них в #2’00, стр.106-109), приводящим к изменению яркости.

КАРТЫ СТРАНЫ СВЕТА

Лайтмэпы (да и вообще любые эффекты, связанные со светом и тенью), в отличие от обычных текстур, не обязаны быть очень уж детальными: тени в природе чаще всего нечеткие, размытые, мягкие... Если бы пришлось хранить полный комплект текстур для каждой стены, мало того что уровень стал бы огромным (напомню, обычные текстуры широко используются повторно, и десятки или даже сотни стен могут иметь общую текстуру, а вот лайтмэп уникален для каждой стены, ведь освещение у нее свое собственное), но, что гораздо хуже, текстуры перестали бы влезать в текстурную память ускорителя, не успевали бы передаваться по шине (недаром PCI-ускорители благополучно скончались, не справившись с задачей), а то и не поместились бы даже в обычной памяти... Так что хранят их обычно в очень низком разрешении, один пиксель увеличивается до десятков “игровых сантиметров”, то есть в сотни раз по каждому измерению (и, соответственно, в десятки тысяч по объему), что, кстати, приводит к забавному эффекту “лестницы” для наклонных краев теней.

Именно процесс вывода лайтмэпов в Quake и привел в конечном счете к появлению поддержки мультитекстурирования в большинстве акселераторов; сейчас довольно часто каждую текстуру накладывает свой процессор, и все получается очень быстро. А если этих процессоров много или изображение содержит не очень много полигонов, то можно и не две, а три, четыре, десять текстур успеть наложить друг поверх друга. Именно так делают текстуры детализации, которые выводятся только на самых ближних стенах и создают иллюзию “рельефа”, точно так же (по крайней мере до недавней поры) делался bumpmapping, о котором опять-таки в следующий раз...

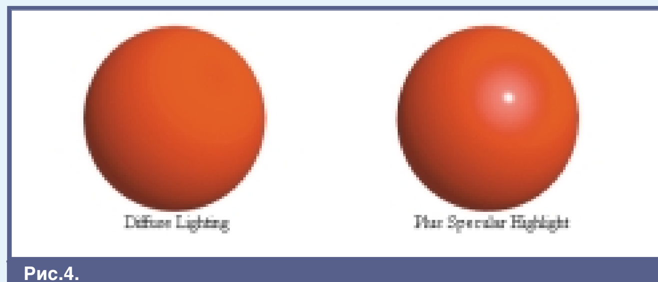


Рис.4.

А пока, уж извините, мы снова ушли в сторону от главной темы, и придется мучительно выгребать на стремнину, чтобы подхватило и понесло... Если кто-то совсем забыл, напомню: мы говорили о том, как именно отобразить источник света на окружающих его стенах, как учесть его влияние, чтобы результат был близок к реальности. Простейшие методы (секторы, ambient light, учет только расстояния до точечного источника), безусловно, быстры и просты в реализации, но по качеству сильно не дотягивают до желаемого. Потому перейдем к более сложным.

Начнем с flat shading (см. рис.3.), то есть для каждого полигончика считаем угол между ним и направлением на источник света, после чего назначаем яркость пропорционально этому углу. Чрезвычайно просто и достаточно неплохо выглядит (во всяком случае стены и объекты становятся ярче с той стороны, где их освещают, и остаются черными с противоположной), но явно на реальность не очень похоже.

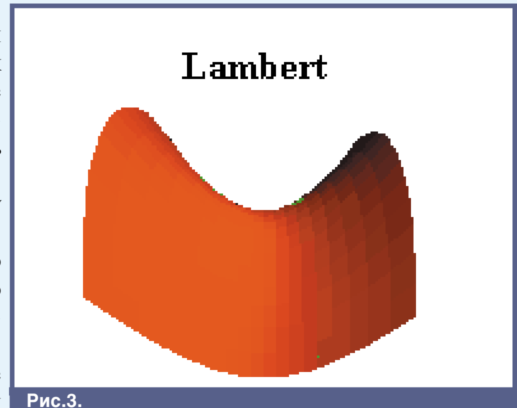


Рис.3.

Следующий шаг — specular lighting (см. рис.4). То бишь, по-нашенски, по-простому, освещение с бликами. Теория достаточно проста: если луч света, упавший на стену, отражается точно в глаз игроку, в этом месте разумно поставить яркость повыше. Если луч проходит где-то рядом с глазом — яркость, безусловно, убывает, а если совсем далеко — освещение зависит уже вообще не от угла, а только от свойств поверхности (насколько хорошо она рассеивает луч, попавший на нее). Такой метод отлично работает для отображения металлов, полированных камней и тому подобных материалов (хотя бы отчасти зеркальных, и потому дающих блики).

Правда, есть и проблемы. Если мы пытаемся построить из полигонов, скажем, что-то похожее на круглую колонну, нам придется считать яркость для каждого треугольника отдельно. Увы, на границе между ними пресловутый луч света резко меняет свое направление, и вместо плавного перехода получится отчетливо видимый грубый излом. Для борьбы с таким эффектом есть разные методы сглаживания света и теней, основанные на интерполяции нормалей к нескольким соседним полигонам, которые мы освещаем, самые известные — методы Гуро и Фонга (Gouraud и Phong; см. рис.5).

Если начать вдаваться в детали, мы доберемся до конца рассказа только о графике года через два, так что, как обычно, кратенько. Метод Гуро более простой и слабый, он интерполирует нормали к соседним полигонам, получая “среднюю нормаль” для каждого вертекса, после чего честно считает яркость для вертексов и интерполирует ее для остального полигона (и потому не может добиться полноценного яркого блика посередине полигона). А вот метод Фонга гораздо честнее: он интерполирует нормаль для каждой точки полигона, после чего выполняет честные вычисления яркости — опять-

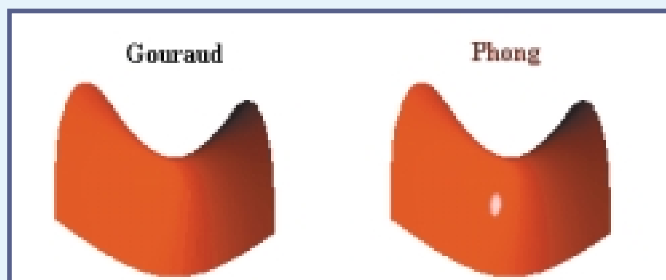


Рис.5.

таки для каждой точки полигона, и тем самым добивается практически идеальных результатов, с бликами и плавно “скругленными” (только визуально, само собой) краями полигонов.

Легко понять, что более сложным алгоритмам очень хочется посчитать довольно сложные уравнения в каждой точке стены, а это явно не ускоряет процесс, поэтому народ изо всех сил изобретает методы “обманного” ускорения, но результат все равно достаточно ресурсоемок и в играх, увы, применяется пока очень ограниченно, большей частью только на моделях, и то не на всех. То блики добавят на оружие, то на какие-нибудь редкие артефакты...

Следующая проблема — дальнейшее повышение естественности. Изложенные выше методы просчета света, какими бы сложным они ни были, какие бы реалистичные источники света ни использовались (хоть texture, хоть volumetric, хоть что угодно), страдают общим недостатком: в них абсолютно не учитывается дальнейший путь луча после столкновения с первой же стеной. Если этот самый луч попадет в глаз игроку — отлично, можно поставить под этот глаз синяк и порадоваться. А вот если не попадет — то находящаяся по соседству тень останется угольно-черной, хотя рядом с ней сияет неземным светом в луче мощного прожектора стена из полированного аметиста. Негоже.

Все тот же доблестный Кармак первым применил radiosity lighting, то есть вычисление света в несколько проходов. После того как все осветилось, как описано выше, начинается точно такая же работа, только куда объемнее: отныне каждая точка каждой стены (на самом деле все чуть-чуть грубее, каждую точку считать очень мучительно, так что часто используют среднюю яркость по треугольникам) считается источником света. И каждая точка освещает все вокруг себя. Разумеется, свет при любом отражении от стены обязан слабеть, причем в зависимости от ее материала, и за два-три отражения луч света полностью поглотится и ничего больше освещать не будет. Если все сделано правильно, результат очень приятен: в тенях появляются вполне реалистичные “подсветки”, зависящие от того, где именно эта тень разлеглась, свет обучается “заглядывать за угол” и ненавязчиво помогать глазам поверить в реальность происходящего...

КРУПНАЯ МЕЛОЧЕВКА

На стыке света и тьмы осталось несколько незатронутых тем, некоторые из них уже давно используются, а некоторые только появляются и займут подобающее им место через пару лет, когда железо справится с их полноценной реализацией.

К первой категории, например, безусловно относится цветное освещение. По сути, оно ничем не отличается от “серого”, просто lightmap становится цветным и blending выполняется с учетом этого. Поначалу это создавало проблемы производительности, ведь считать приходится не один цветовой канал, а все три, но постепенно мощность железа росла и ныне благополучно выросла до нужного значения. Отныне “серое” освещение можно считать динозавром, вымершим где-то между Quake и Quake 2.

А ко второй категории можно отнести, скажем, динамическое освещение. Первые (робкие и слабые) попытки сделать его хотя бы для ракет и шаров лавы (помните шарик света, окружавший их в Quake?) были успешны, но на дальнейшее ресурсов не хватает и сегодня. Да, есть Thief, но там освещение вовсе не такое уж динамическое, просто меняется при исчезновении факела. А вот все тот же Seed, например, собирается сделать ВСЕ источники света честными динамическими, чтобы все тени (и от стен, и от людей) считались на каждом кадре абсолютно точно. Что ж, похвально, хотя и рановато — сегодня за это пришлось бы платить жутким снижением количества полигонов, лучше чуть-чуть подождать.

(Продолжение следует.)

Словарь терминов, уместных в дискуссии о движках, ведущейся в приличном обществе

Продолжение. Начало см. в ## 2-3'00

Ambient (background) light source — фоновое освещение, добавляется при любых подсчетах, так что минимальная освещенность для любой точки не может быть меньше значения фонового освещения.

Coloured lighting — цветное освещение.

Directional (spot) light source — источник света, освещающий окружающие предметы только в пределах заданного конуса.

Dynamic lighting — динамическое освещение, правильно передающее освещенность и тени от движущихся источников света за счет пересчета освещения на каждом кадре, в современных играх применяется пока очень ограниченно из-за высокой ресурсоемкости.

Flat shading, Lambert shading — самый простой метод освещения (затенения), использует одну и ту же величину яркости для всех точек полигона.

Gouraud shading — затенение (освещение) по Гуро, сравнительно разумный по затратам метод освещения/затенения, использующий сложные подсчеты только для вертексов, а для точек внутри полигона применяющий интерполяцию. Увы, из-за этого он не может отображать блики внутри полигонов.

Lightmap — лайтмэп, заранее заготовленная текстура освещения, обычно имеет невысокое разрешение для уменьшения затрат памяти.

Negative light source — источник света с отрицательным значением яркости, используется для затенения областей уровня.

Phong shading — затенение (освещение) по Фонгу, наиболее точный и правильный метод подсчета яркости в каждой точке объекта за счет интерполяции нормалей. К сожалению, требует сложных вычислений для каждой точки, а потому пока не применяется в современных играх.

Point (omni) light source — точечный источник света, самый простой из реально применяемых, светящаяся точка бесконечно малого размера.

Radiosity — метод освещения, учитывающий отражение света от полигонов (стен, потолков и т.п.), выглядит гораздо более естественно, чем традиционные варианты, считающие только путь луча света до ближайшей поверхности.

Shading — затенение или освещение поверхности, состоящей из полигонов.

Specular lighting — освещение с отрисовкой бликов.

Texture light source — источник света в виде текстуры, излучающей свет по всей поверхности, уже реально применяется в играх, хотя и требует более сложных расчетов, чем для точечных источников.

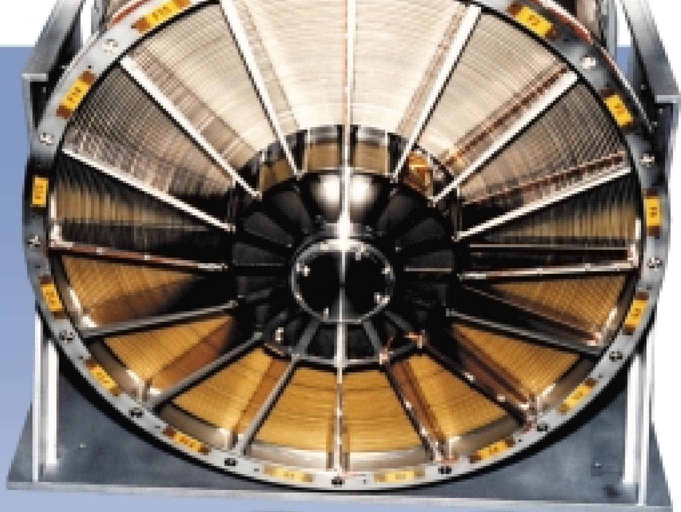
Vertex lighting — любой из методов освещения (например по Гуро), выполняющий “настоящие” подсчеты освещения только для вертексов, а для точек внутри полигонов интерполирующий результаты.

Volumetric light source — источник света в виде светящегося объема, например облако светящегося газа/тумана, очень ресурсоемок и сложен, зато весьма универсален и мощен.

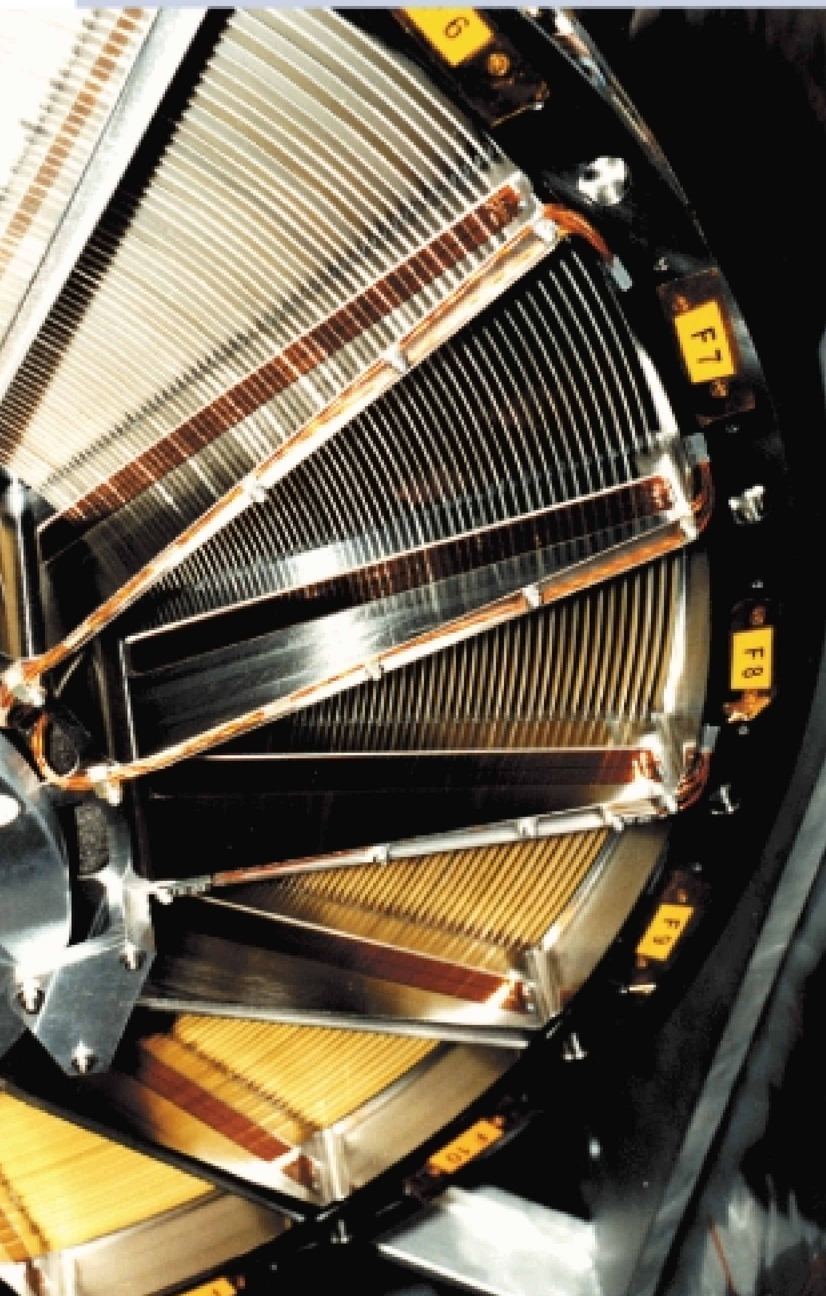
(Продолжение следует.)

ПРИ УЧАСТИИ





ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО





NRADOV@GAME-EXE.RU

ПОКА ЗВУЧИТ 3D...

Люблю наблюдать за интеллектуальными баталиями под транспарантами "Кто лучше?". Vortex 2 или Live!? TNT2 или Voodoo 3? Арнольд или Брюс? Внятные аргументы заканчиваются в районе третьего высказывания, и диспут приобретает редкое очарование беседы о личностях. Предлагаю новую тему. Кто лучше: EAX 2, A3D 3.0 или, быть может, Sensaura? Давайте поспорим...

Николай РАДОВСКИЙ



Мы уже отмечали (отмотайте номер назад и см. делянку призов), что 1999-й был славен широким распространением ускорителей 3D-звука. Тогда (см. .EXE #3'99) мы уже проводили бои звуковых титанов. Однако за прошедший год появились новые технологии и интерфейсы 3D-звука. В этой колонке я постараюсь рассказать о самых интересных из них.

ВЕСТИ ОТ AUREAL

В прошлом году компания решила продавать звуковые платы под собственной торговой маркой конечным пользователям. Шаг довольно логичный и предсказуемый. Напрашиваются аналогии с рынком 3D-ускорителей: за единственным исключением (корпорация nVidia отличается специфичным менеджментом) каждый крупный разработчик "игровых" 3D-чипов (3dfx, S3) давно объединился с одним из производителей акселераторов. Интеграция позволяет уменьшить затраты на подготовку плат к производству и сконцентрировать доходы от их продаж на счетах одной, а не нескольких компаний.

Надо заметить, что Aureal Semiconductor не понадобилось даже никого покупать. Компания давно и успешно производит звуковые платы на базе собственных чипов. Просто до октября прошлого года эти платы доходили до пользователя через третьи фирмы, устанавливающие их в компьютеры собственного производства либо продающие их под своими торговыми марками. К примеру, знаменитый Diamond Monster Sound MX300 производился Aureal, a Diamond Multimedia занимался только упаковкой, распространением по розничным каналам и техническим сопровождением платы. Изменив профиль, компания сократила имя, превратившись из Aureal Semiconductor в "просто" Aureal.

НОВЫЙ API НА БУКВУ "A"

К сожалению, существенно новыми продуктами компания Aureal, продолжающая эксплуатировать Vortex 2, в прошлом году нас не порадовала. О новых чипсетах, увы, пока ничего не слышно. Тем не менее в январе этого года увидела свет свежая, третья, версия интерфейса A3D. Напомню, что коньком A3D 2.0 была технология Wavetracing — расчет путей распространения звуковых волн на основе данных о геометрии локейшена. При всех достоинствах (реализм и динамичность) такой подход обладает существенным недостатком: мощностей Vortex 2 и современных ЦП (должных справляться не только со звуком, но и с графикой, физикой и AI) хватает только на расчет одного отражения сигнала. Повторные отражения, оказывающие значительное влияние на слышимый нами звук, A3D 2.0 игнорирует. Третья версия этого API эмулирует многократные отражения звука с помощью механизма реверберации (напомню, что реверберация — это процесс постепенного затухания звука в закрытых помещениях после выключения его источника). Особо отмечу, что A3D 3.0 автоматически добавляет реверберацию ко всем (в том числе и к заточенным под A3D 2.0) играм, поддерживающим Wavetracing. Поэтому выгоду от использования нового API теоретически получат даже не оптимизированные под него приложения.

Кроме того, A3D 3.0, подобно EAX, позволяет игре самостоятельно управлять параметрами реверберации звука (как с помощью пресетов, так и напрямую), не связываясь с непростыми и ресурсоемкими расчетами Wavetracing. Обещанная еще год назад поддержка EAX наконец-то встроена в последние драйверы Vortex 2.

Одно существенное ограничение свойственно как A3D 2.0, так и DirectSound3D с EAX: эти интерфейсы уверены, что все источники звука являются точечными излучателями. Такой подход оправдан, если источник мал или значительно удален от слушателя. Однако шум приближенных к слушателю крупных объектов (например реки или трибуны стадиона) трудно реалистично имитировать с помощью одного или нескольких точечных излучателей. Поэтому в A3D 3.0 введена поддержка объемных (то есть излучающих звук в большей области, чем единичная точка) источников.

Третья версия A3D также познакомлена с двумя самыми популярными форматами сжатия звука (MP3 и AC-3). Собственно, эти форматы использовались в играх и ранее. Однако все предыдущие интерфейсы 3D-звука признавали только классический WAV, поэтому сжатыми хранились только фоновая музыка и саунд к заставкам. A3D 3.0 позволяет играм хранить в MP3 и AC-3 позиционируемый звук, причем все заботы о декомпрессии берут на себя драйверы. Согласно утверждениям Aureal, они (драйверы) способны автоматически определять и использовать лучший установленный в системе аппаратный или программный декодер AC-3, а при отсутствии такового — задействовать собственные алгоритмы декомпрессии.

К сожалению, сам Vortex 2, как узкоспециализированный DSP, не в

состоянии заниматься декомпрессией и 3D-звуком одновременно. Поэтому драйверы вынуждены выполнять декодирование самостоятельно, запрягая ЦП или внешние декодеры. Дабы снизить загрузку центрального процессора, Aureal готовит к выпуску плату SQ3500 Turbo, оснащенную не только Vortex 2, но и DSP (цифровым процессором обработки сигналов) Motorola DSP56362. Именно последний чип возьмет на себя декодирование MP3 и AC-3 и, вероятно, часть расчетов реверберации.

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ EAX

Основной конкурент Aureal — Creative Labs. — тоже не сидел в 1999 году сложа руки. Выпустив мощнейший процессор EMU10K1 (сердце Sound Blaster Live!), корпорация увлеклась разработкой API, способных задействовать возможности этого DSP. В прошлом году увидела свет вторая версия EAX, а также анонсирована третья версия этого интерфейса.

Напомню, что EAX расширяет возможности DirectSound3D, позволяя игре не только позиционировать источники звука в пространстве, но и указывать тип помещения (например зал, стадион или пещера), в котором они находятся. На основе этих данных к звучанию источников добавляется реверберация (упрощенно говоря, эхо). При необходимости игры могут управлять параметрами реверберации самостоятельно. Такой подход прост, но подвержен одному недостатку — статичности. Драйверы EAX ничего не знают об особенностях геометрии помещения, в котором находятся источник звука и слушатель, и не учитывают препятствия между ними. К примеру, рев монстров, прячущихся за стеной и стоящих перед вами, будет воспроизведен одинаково. Для решения этой проблемы в EAX 2.0 введена поддержка звуковых преград (occlusions) и препятствий (obstructions). Преграды — это объекты, стоящие на пути как прямолинейно распространяемого звука, так и его отражений. Типичный пример — длинная монолитная стена, разделяющая источник звука и слушателя. Препятствия не столь велики и мешают только прямолинейному распространению звука, однако отражения свободно обходят их. Фактически, оба эти эффекта — обычные фильтры, значительно снижающие амплитуду высокочастотных звуков и слабо влияющие на низкочастотные (высокочастотные сигналы задерживаются препятствиями значительно сильнее, чем низкочастотные). Игра может менять параметры этих фильтров, в зависимости от материала и размеров препятствий и преград.

По сути, поддержка этих эффектов реализована в EAX 2.0 куда примитивнее, чем в A3D 2.0: игра сама должна определять, есть ли между источником звука и слушателем преграды или препятствия, и, если таковые имеются, включать соответствующий фильтр. Напомню, что A3D 2.0 и 3.0 автоматически учитывают влияние преград и препятствий с помощью Wavetracing.

В EAX 2.0 также введены дополнительные настройки реверберации (так, появились параметры размера помещения) и улучшена поддержка направленных источников звука. К сожалению, девелоперы не спешат использовать этот интерфейс, и оптимизированные под него игры на момент написания этих строк в природе не встречались.

Тем не менее EAX 2.0 уже принес Creative значимую маркетинговую победу: на основе этого интерфейса ассоциация IA-SIG (Interactive Audio Special Interest Group, группа разработчиков софта и звуковых чипов, включающая таких гигантов, как Microsoft, Creative и Aureal) разработала интерфейс I3DL2 (IA-SIG Interactive 3D Audio Rendering Guideline Level 2). Цель этого API — определение минимального набора функций, стандартных для любого ускорителя 3D-звука. Пока I3DL2, подобно EAX, является расширением DirectSound3D, однако Microsoft планирует встроить эти функции в будущие версии DirectX. Совместимые с I3DL2 (а заодно и с EAX) драйверы для своих продуктов уже

выпустили Aureal, ESS и, естественно, Creative. Таким образом, Creative удалось сделать свой подход к ускорению 3D-звука стандартом для всей индустрии.

ТРЕТИЙ БУДЕТ

Стоит отметить, что Aureal и Creative были в прошлом году отнюдь не единственными генераторами звучных новостей. Английская компания Sensaura представила технологию Sensaura 3DPA (3D Positional Audio Technology), сулящую массу новых вкусных возможностей. Все описанные ниже функции являются расширениями DirectSound3D.

Sensaura Virtual Ear — технология, позволяющая пользователю настраивать алгоритмы позиционирования 3D-звука "под себя". Дело в том, что каждый человек воспринимает пространственные источники звука по-своему. В идеале, фильтры HRTF (Head Related Transfer Function — фильтры, накладываемые на звуковые потоки для позиционирования их в пространстве) нужно разрабатывать для каждого пользователя персонально. Понятно, что никто не может позволить себе подобной роскоши. В итоге, производители звуковых плат ориентируются на уши "усредненного" слушателя. Однако слух конкретного человека может достаточно сильно отличаться от "стандарта". Технология Virtual Ear позволяет настроить зависящие от физиологических особенностей человека (например размеров головы и ушей) параметры фильтров HRTF с помощью интуитивно понятной пошаговой процедуры.

Sensaura MultiDrive — технология позиционирования звука в пространстве с помощью четырех и более колонок. Ее основной изюм — в существенном увеличении размеров "sweet spot" (область между колонками, в которой должен находиться слушатель для наилучшего восприятия эффектов позиционирования). Кроме того, Sensaura утверждает, что MultiDrive справляется со своей задачей лучше, чем аналогичные технологии конкурентов.

Sensaura MacroFX — технология позиционирования источников звука в непосредственной близости от пользователя. Средства DirectSound3D не позволяют качественно имитировать источники звука, находящиеся очень близко к слушателю. Технология MacroFX решает эту проблему, позволяя разработчикам игр создавать реалистичные эффекты вроде шепота, свиста ветра или подрыва боеприпасов.

Sensaura EnvironmentFX — механизм реверберации, совместимый по вызовам с EAX. Также обещана поддержка EAX 2.0 и I3DL2.

Sensaura ZoomFX — технология, позволяющая имитировать шум от крупных объектов (например вертолета или поезда) с помощью массива распределенных в пространстве точечных источников. Когда объект находится в непосредственной близости от слушателя, эти источники звучат независимо (так, у вертолета можно будет различить свист лопастей основного и хвостового винтов, а также услышать работу выхлопной трубы), а при его удалении шум сливается в одну точку.

Компания Sensaura не занимается разработкой звуковых чипов, предпочитая продавать свои технологии сторонним производителям. На момент написания этих строк Sensaura 3DPA лицензировали такие крупные производители звуковых чипов, как ESS Technology, Yamaha и Cirrus Logic. Ходят также слухи о скором лицензировании технологий Sensaura корпорацией Creative Labs.

ДО СВИДАНИЯ

Рынки ускорителей 3D-графики и 3D-звука схожи во многом, но только не в динамике развития. Действительно, ускорители 3D-звука живут на рынке не менее двух лет, в то время как новое поколение 3D-акселераторов появляется каждые шесть месяцев. Эффект вполне объясним: скорость света, как известно, гораздо выше скорости звука...

Если же серьезно, то основными причинами относительно медленного развития ускорителей 3D-звука, на мой взгляд, стали явный недостаток внимания разработчиков игр и отсутствие у большинства игроков качественных акустических систем. Последнее обстоятельство особенно важно. Самая простенькая АС из четырех сателлитов и сабвуфера стоит не меньше $75 (то есть дороже, чем большинство звуковых плат). Причем акустические системы, в отличие от прочей компьютерной периферии, практически не дешевеют.

ДРАЙВЕРЫ НА НАШЕМ ДИСКЕ (СМ. .EXE-ДИСК #4/21!)

Давайте посмотрим, что новенького из драйверов появилось в первый месяц весны любимого Y2K. А состоялось, как выясняется, несколько довольно интересных релизов, о них и поговорим:

Win9x2048_NoDemos.zip
(11,2 Мбайта)
Самый новый reference-драйвер для многочисленных звуковых карт на чипе Vortex 2. Релиз, надо сказать, долгожданный, и вот почему: оформилась официальная поддержка драйверами распространенного расширения к DS3D — EAX. A3D reverb engine (механизм реверберации) оптимизирован теперь под набор инструкций 3DNOW!, добавлена поддержка новой версии A3D — 3.0, улучшена работа с SoundFont2 (это имеет значение для поклонников MIDI-музыки). Остальные изменения слишком несущественны, чтобы их упоминать...

a3ddrivers311.exe
(1,3 Мбайта)
Новая версия API 3D-звука от компании Aureal. О нововведениях данной версии писано в этом номере сверх меры, не будем повторяться.

w9x_552.exe
(4,3 Мбайта)
Драйвер для видеокарт Matrox G200/G400 за версией 5.52.015 под платформу Win9x. С этого релиза драйвер оптимизирован под DirectX 7.

w2k503.exe
(3,3 Мбайта)
Драйвер для видеокарт Matrox G200/G400 версии 5.03.025 под Windows 2000. Добавлена поддержка DirectX 7 и OpenGL на уровне ICD-драйвера.

viperII_win2k_92011.exe
(1 Мбайт)
Драйвер для видеокарты Diamond Viper II Z200 версии 9.20.11 для Windows 2000. Драйвер, как обычно для S3, находится в статусе бета-версии, так что на многое в плане качества и скорости не надейтесь.

d3ddrv.dll
Это, конечно, не драйвер, но написать про этот файл все же необходимо. Не секрет, что Unreal Tournament, как и его предшественник, оптимизирован исключительно под Glide (родной API для видеокарт от 3dfx). По этим причинам скорость и стабильность работы игры на других видеокартах оставляет желать лучшего. Epic нашел, как ему показалось, решение, а именно: выпускать периодически новые версии D3D-рендера, решающие проблемы с некоторыми видеочипами. На сей раз легче жить станет счастливым обладателям видеокарт на GeForce... Файл сей следует положить в директорию UnrealTornament/SYSTEM.

Дмитрий ЕГОРОВ

NRADOV@GAME-EXE.RU

ИХ ОТВЕТ GEFORCE

Тихий, но настойчивый стук в дверь раздался как раз в момент полураспада моего заэкранного альтер-эго. Бойкий скин с бородой, воспользовавшись замешательством, мигом довел процесс до логического конца, отметив очередного неотмщенного фрага бодрым кряхтением. Надо бы выяснить, как он ухитряется разгонять свой Voodoo Graphics так, что выносит меня вместе с именным GeForce...
— Чего надо? — рявкнул я на мужика в спецовке DHL.
— Ускорители новые, извольте отведать, — не растерялся наймит.
— Чего хотят? — осведомился я теплеющим тоном.
— Говорят, что умоют GeForce.
— Ложьте туда, — вежливо предложил я, указывая ножовкой на усеянный микросхемами хирургический стол. Сладкое предчувствие скорой мести не покидало меня до самого утра.

Николай РАДОВСКИЙ

Еще совсем недавно (см. февральский номер "Вечернего Р.") наша медицинская комиссия признала GeForce не просто годным к службе, но и присудила чипу почетный орден "Самый ускоритель .EXE". Новые соискатели появились всего через пару месяцев. Кто они? Что сулят? Что реально умеют? Апрель — время считать fps...

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой Abit BX6 rev. 2.0, процессором Pentium III 600, 128 Мбайтами 8-ns памяти SDRAM и жестким диском IBM DPTA-371360. Для сравнения мы приводим результаты тестов плат Creative Riva TNT2 Ultra, Asus AGP-V6600 (GeForce SDRAM) и Creative Annihilator Pro (GeForce DDR SGRAM).

Перед прогоном тестов отключалась синхронизация с VSYNC и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Все измерения проводились на английской версии Windows 98 с установленным DirectX 7.

Тест Quake 3: Arena (версия 1.11): результаты получены с помощью консольной команды timedemo 1; demo demo001. Измерения проводились при следующих настройках:

Lighting: lightmap
Geometric detail: Medium
Texture detail: 3
Texture quality: 16 bit
Texture filter: bilinear

Тест Expendable (демо-версия): игра запускалась с ключом -timedem2.

ATI FURY MAXX

Цена	$250
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	пара ATI Rage 128 Pro
Тип установленной памяти	7 нс SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	64/64
Тактовая частота чипсета	136 МГц
Тактовая частота памяти	155 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 300 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows	98 A6.32CD38
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

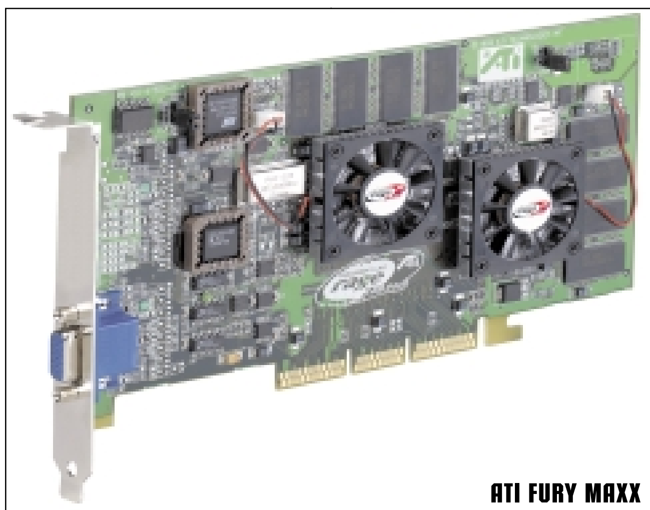
Производительность	**3,5**
Качество рендеринга	**3,5**
Функциональная полнота	**4**
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**3.5**

Корпорация ATI, оставаясь крупнейшим поставщиком видеоадаптеров и чипов для них, нечасто балует любителей игр. Ее ускорители известны надежностью, отличной поддержкой видео и DVD, но в 3D-играх они уступают флагманам nVidia и 3dfx. Ответ ATI — тяжеловес Fury MAXX. В отличие от остальных продуктов корпорации, этот бронепоезд создан не для прозябания в скромных офисных PC. Это продукт для нас, игроков, причем для тех из нас, кто не привык экономить на fps. Оправданы ли претензии ATI? Способен ли MAXX потеснить GeForce 256? Давайте разбираться...

В основе MAXX лежит до банальности простая идея: если мощности одного 3D-чипа не хватает — нужно добавить второй. На плату водружены два процессора Rage 128 Pro, к каждому из которых подключено по 32 мегабайта SDRAM. Таким образом, MAXX оснащен 64 мегабайтами памяти, однако память поделена между чипами физически. Каждый из них умеет адресовать лишь 32 Мбайта и вынужден хранить видеобуфер и копии текстур в собственном ОЗУ. Поэтому эффективный объем установленной на MAXX памяти равен 32 Мбайтам. Такая, на первый взгляд, неэффективная организация памяти позволяет удвоить пропускную способность ОЗУ. Действительно, оба чипа могут обращаться к памяти параллельно, не мешая друг другу.

Несколько слов о Rage 128 Pro. Фактически, чип является модифицированной версией старого знакомого Rage 128 (см. .EXE #4'99). Ветерана слегка ускорили, наградили вторым блоком подготовки треугольников (triangle setup engine), подружили с компрессированными текстурами и снова вернули в строй. Rage 128 Pro имеет два конвейера, позволяющих чипу обмолачивать либо два пикселя за такт, одарив каждый одной текстурой, либо всего один, зато отекстуренный дважды. Установленные на MAXX чипы работают на частоте 136 мегагерц, поэтому пиковая скорость текстурирования платы равна 544 млн. пикселей в секунду (два чипа обрабатывают по два пикселя 136 млн. раз в секунду). Таким образом, детище ATI стало первым непрофессиональным 3D-ускорителем, потенциально способным обработать более 500 миллионов пикселей в секунду (предыдущий рекорд — 480 тех же попугаев — принадлежал GeForce 256).

Детище ATI стало первым непрофессиональным 3D-ускорителем, потенциально способным обработать более 500 миллионов пикселей в секунду (предыдущий рекорд — 480 тех же попугаев — принадлежал GeForce 256).



ATI FURY MAXX

На пропускную способность ОЗУ этому ускорителю жаловаться тоже не приходится: две 128-битные шины SDRAM, работающие на частоте 155 мегагерц, сулят пиковую пропускную способность в 4,9 гигабайта в секунду, слегка обгоняя даже DDR SGRAM, установленную на лучших платах с GeForce. Впрочем, приведенные выше цифры говорят лишь о максимальной (достижимой только при идеальных условиях) производительности MAXX. Количество fps в реальных играх существенно зависит также от массы других параметров. К примеру, от метода распределения загрузки между процессорами...

Итак, Fury MAXX стал первым двухпроцессорным 3D-ускорителем со времен Voodoo 2 SLI. Вкратце напомню принцип работы последнего. Оба чипа Voodoo 2 растеризовали один кадр, причем первый процессор занимался только нечетными строками изображения, а второй исключительно четными. Перед выводом на экран строки складывались.

MAXX — первый продукт, использующий разработанную ATI технологию AFR (Alternate Frame Rendering). Суть метода проста: получаемые от игры кадры драйвер отдает чипам поочередно (к примеру, первому достаются нечетные кадры, второму — четные). Поскольку соседние кадры, как правило, отличаются весьма незначительно, нагрузка распределяется между чипами более или менее равномерно. Технология довольно проста и, что немаловажно, совместима с любыми 3D-чипсетами. Тем не менее AFR также не лишена недостатков. Скажем, относительно большое время растеризации каждого кадра (над ним работает лишь один чип, а не оба!) приводит к увеличению лага. Именно это обстоятельство большинство критиков, в том числе и ваш покорный слуга (см. .EXE #1'00), считали основным недостатком MAXX. Инженеры ATI справедливо возражали, что AFR влияет на лаг не сильнее, чем включение тройной буферизации.

Хорошая новость: заметного "на глаз" лага (по крайней мере в разрешениях ниже 1280x1024) я у MAXX не обнаружил. Плохая новость: ускоритель страдает другой, ничуть не менее серьезной, болезнью. Ее симптомы — хроническая неравномерность мгновенного значения fps. Впрочем, обо всем по порядку...

Для начала стоит разобраться с понятием "мгновенное значение fps". Итак, мгновенное значение fps — это величина, обратная времени, проходящему между выводом на экран двух соседних кадров. Например, если новый кадр был выведен через 25 миллисекунд после предыдущего, то мгновенная частота кадров составила 40 fps. Именно мгновенное значение fps (точнее — его минимальное значение) является самым точным показателем производительности системы. Иными словами, для действительно комфортной игры необходимо, чтобы каждый новый кадр выводился на экран не более чем через 17 миллисекунд после предыдущего. К сожалению, из-за сложностей измерения мгновенной частоты кадров все тесты производительности вычисляют лишь среднее значение fps — усредненную частоту кадров на относительно длительном промежутке времени. В большинстве случаев такой подход оправдан: если ускоритель A выводит в секунду больше кадров, чем ускоритель B, то, скорее всего, мгновенные значения fps у первого акселератора также будут выше. К сожалению, для архитектуры AFR подобный вывод не верен: средняя частота кадров у MAXX очень мало говорит о минимальном значении fps. Для того чтобы разобраться в сути проблемы, нам придется рассмотреть типичный, хотя и несколько упрощенный, сценарий общения игры с 3D-ускорителем.

Большинству наших постоянных читателей должно быть известно, что игры отдают каждый кадр драйверу 3D-акселератора в виде треугольников. Однако передается кадр, как правило, не целиком, а частями (пакетами). Получив очередной пакет, драйвер последовательно, треугольник за треугольником, скармливает его ускорителю, позволяя игре заниматься собственными заботами (реагировать на действия игрока, работать со звуком, AI и тому подобным). В конце последнего пакета кадра содержится инструкция, советующая драйверу вывести изображение на дисплей. Отдав этот приказ акселератору и дождавшись его исполнения, драйвер докладывает игре о готовности принять первый пакет нового кадра.

Теперь рассмотрим схему работы Fury MAXX. Как я уже отмечал, плата умеет растеризовать два кадра параллельно. Из этого следует, что драйвер должен работать с опережением, начиная получать новый кадр до того, как старый будет полностью обработан. Проанализируем эту схему более детально. Для этого нам придется разобраться в алгоритме работы драйвера Fury MAXX. Опишем этот процесс по шагам:

1) Драйвер сообщает игре о готовности принять новый кадр.

2) Драйвер получает от игры все пакеты кадра, параллельно передавая их первому чипу. При этом он не забывает скармливать данные (если, конечно, они имеются) и второму чипу.

3) Продолжая пичкать чипы треугольниками, драйвер дожидается пока второй Rage 128 Pro обработает и выведет свой кадр. Затем он докладывает игре о готовности принять новый кадр.

5) Драйвер опять получает все пакеты нового кадра и начинает передавать их второму чипу, параллельно скармливая первому Rage 128 Pro оставшуюся часть его кадра.

6) Дождавшись, когда первый чип обработает и выведет на экран свой кадр, драйвер возвращается к этапу номер один.

Теперь предположим, что игра способна поставлять кадры акселератору гораздо быстрее, чем он их обрабатывает. Иными словами, производительность системы ограничена скоростью текстурирования 3D-ускорителя (например, мы играем в высоком разрешении). В этом случае драйвер быстро получит от игры первый кадр, начнет скармливать его первому чипу, недолго думая получит второй и отправит его другому чипу. После этого он (драйвер) надолго задержится на шаге 6, ожидая пока первый чип справится с рендерингом. Так как между получением драйвером первого и второго кадра прошло совсем немного времени (напомню, что игра в рассматриваемом нами случае поставляет кадры гораздо быстрее, чем MAXX их обрабатывает), выведены они будут на экран тоже с небольшим разрывом. После этого драйвер быстро проглотит третий и четвертый кадры и надолго загрузит ими оба чипа. В результате, третий, а также пятый, седьмой и остальные нечетные кадры будут выводиться на экран со значительной задержкой. При этом второй, четвертый и прочие четные кадры будут очень быстро сменять предшественников. Итог — значительная неравномерность мгновенного значения fps.

Теоретически, с этим недугом можно бороться, добавив в драйвер дополнительные задержки на этапах 3 и 6 (то есть позволяя одному из чипов приступать к обработке нового кадра только после того, как второй обработал как минимум половину предыдущего). Однако такой подход также не лишен недостатков. Самое неприятное, что дополнительные задержки хотя и позволят избавиться от провалов fps, но приведут к падению среднего (то есть измеряемого всеми тестами производительности) значения fps. Едва ли ATI решится на подобный шаг.

Покончив с теорией, перейдем к итогам тестов. Результаты измерений среднего значения fps в реальных играх обнадеживали: MAXX наравне конкурировал с GeForce SDRAM, слегка отставая в низких разрешениях и High Color, зато лидируя в 1024x768 True Color. Большинство Web-обозревателей, удовлетворившись подобными результатами, выставили MAXX высокие оценки только на основе этих данных. Однако мы, лаборатория игрового журнала, пробуем железки на прочность не только сухими бенчмарками, но и реальным дефматчем. С сожалением вынуждены констатировать: в игровых тестах плата оказалась не на высоте. Сильные падения fps в Quake 3 были отлично заметны "на глаз" уже в разрешении 1024x768 (в более требовательном к мощности ЦП Unreal Tournament этот эффект возникал лишь в 1280x1024). Причем особенно сильно "тормоза" проявлялись на сложных (насыщенных выстрелами, туманом и другими спецэффектами) сценах. По нашим личным ощущениям от игры, MAXX работал не быстрее куда более дешевой TNT2 Ultra.

Теоретическое объяснение такого значительного падения fps приведено выше. Дабы подтвердить эти подозрения практически, мы использовали специальную утилиту, измеряющую время, проходящее между сменой кадров на экране. Мы выбирали несколько статичных (то есть обеспечивающих неизменную загрузку видеоподсистемы) сцен и измеряли на них мгновенное значение fps. За единственным исключением на всех ускорителях (TNT2, GeForce, Savage2000) частота кадров колебалась весьма незначительно (в пределах 5 fps). "Единственным исключением" стал MAXX: чем сложнее тестовая сцена, тем ощутимей был разрыв между скоростями вывода четных и нечетных кадров. Так, в некоторых локейшенах каждый второй кадр выводился почти в два раза медленнее, чем предыдущий. Очевидно, что при такой неравномерности fps усредненная частота кадров очень слабо отражает реальную производительность ускорителя.

Мы также отметили у MAXX невысокое качество рендеринга в High Color. Особенно хорошо артефакты дизеринга были заметны на "туманных" уровнях Quake 3. Отключение аппаратной гамма-коррекции (консольная команда r_ignorehwgamma 1;vid_restart) позволяет решить эту проблему, однако приводит к сужению цветового диапазона (цвета теряют насыщенность). Никаких претензий к качеству картинки в True Color у нас не возникло.

Корпорация ATI лицензировала у S3 технологию сжатия текстур, поэтому MAXX поддерживает S3TC как в DirectX, так и в OpenGL. К сожалению, нам так и не удалось подружить плату с разработанными S3 уровнями для Quake 3. Из-за несовместимости MAXX с AGP-текстурированием производительность ускорителя на этих картах не превышала пяти fps.

К несомненным достоинствам Fury MAXX (как, впрочем, и остальных ускорителей ATI) стоит отнести высококачественное воспроизведение DVD-Video при относительно небольшой загрузке ЦП. Впрочем, при наличии достаточно мощного центрального процессора (Pentium II 350 и выше) с фильмами на DVD неплохо справляются все современные акселераторы.

В заключение отметим, что на момент написания этого обзора Fury MAXX была совместима только с Windows 95/98. Драйверы для NT и Windows 2000 находились на стадии разработки.

Итог. На наш взгляд, значительные провалы fps и высокая цена — слишком существенные минусы. Не исключено, что со временем эти недостатки будут устранены, однако пока мы можем рекомендовать Fury MAXX лишь истовым поклонникам продукции ATI.

DIAMOND VIPER II Z200

Цена:	$190
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	S3 Savage2000
Тип установленной памяти	6 нс SDRAM
Установленный/ макс. объем памяти	32/32
Тактовая частота чипсета	125 МГц
Тактовая частота памяти	155 МГц
Тип шины	AGP 4X
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Видеовход/ видеовыход	есть (S-Video, RCA)/нет
Использованная версия драйверов для Windows	98 4.12.01.9002-9.10.21
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

Производительность	**4**
Качество рендеринга	**4,5**
Функциональная полнота	**4,5**

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

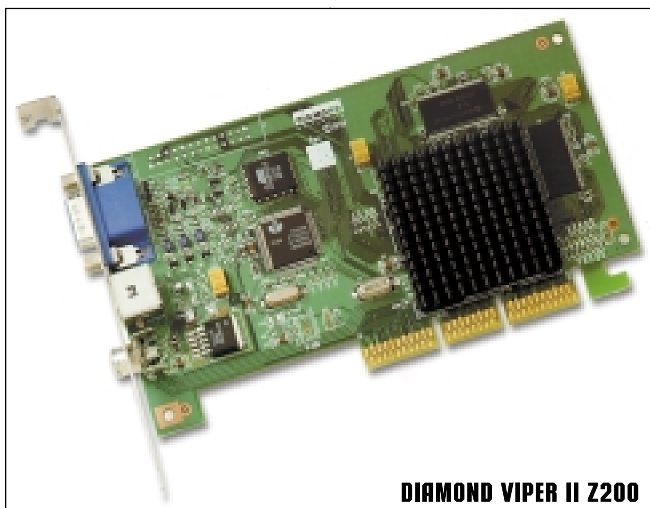
4

Немногие знают, что первые видеоадаптеры серии Viper были построены на чипах WEITEK P9000 и ориентированы исключительно на профессиональные приложения (прежде всего AutoCAD). Узок был их круг, страшно далеки они от любителей игр. Серия приобрела популярность лишь после того, как получила новое сердце от nVidia. Первым был Viper 330, увидевший свет осенью 1997 года. Акселератор гордо нес на борту nVidia Riva 128 и четыре мегабайта SDRAM. Позже появились Viper 550 и 770 на TNT и TNT2 соответственно. Однако после слияния S3 и Diamond корпорация nVidia отказалась продавать новому альянсу свои чипы, поэтому выпуск плат серии Viper был приостановлен. Третью жизнь "гадюка" получила вместе с чипом S3 Savage2000. Пришло время препарирования змеиного сердца...

Утверждения nVidia о том, что GeForce стал первым GPU (то есть акселератором с аппаратным ускорением расчетов T&L), правдивы лишь отчасти. GeForce действительно появился первым, однако в гонке пресс-релизов выиграла S3: Savage2000 был анонсирован на сутки раньше, чем флагман nVidia. К концу октября прошлого года нам был обещан чип с аппаратным геометрическим сопроцессором, работающий на частотах 175—200 МГц. Дальше у S3 начались трудности (по нашим данным, в геометрическом сопроцессоре были обнаружены ошибки), в результате которых платы на Savage2000 увидели свет лишь в конце января, причем установленные на них чипы жили на частоте 125 мегагерц, а драйверы не поддерживали аппаратный T&L. S3 обещает включить аппаратный геометрический сопроцессор в будущие версии драйверов, однако точные сроки их (драйверов) выпуска нам неизвестны. Пока Savage2000, подобно TNT2, Voodoo 3, G400 и более ранним ускорителям, способен работать только как растеризатор. Таким образом, никаких выводов об эффективности (и даже работоспособности) блока расчетов T&L этого чипа мы пока сделать не можем.

Savage2000 поддерживает весь джентльменский набор современного акселератора: рендеринг в True Color, мультитекстурирование, 32-битные текстуры размером до 1024x1024, 24-битный Z-буфер с 8-битным буфером шаблонов, AGP-текстурирование и режим AGP 4X. Вполне естественно, что в чип добавлен фирменный ингредиент S3 — технология компрессии текстур S3TC. Сжатые текстуры поддерживаются во всех интерфейсах: DirectX, OpenGL и MeTaL (фирменный API ускорителей S3).

Несколько слов об архитектуре Savage2000. Чип имеет два конвейера рендеринга, однако каждый из них способен накладывать за один проход по две текстуры на пиксель.


DIAMOND VIPER II Z200

Таким образом, пиковая скорость текстурирования последнего чипа S3 — 250 млн. пикселей и 500 млн. текселей в секунду. Напомню, что GeForce перемалывает 480 млн. тех и других попугаев. Современные игры активно используют мультитекстурирование, поэтому тексельная скорость текстурирования 3D-ускорителя имеет определяющее значение. Более того, Savage2000 стал первым 3D-чипом, умеющим накладывать по четыре текстуры на пиксель за один проход (квадротекстурирование). Этот режим, безусловно, может ускорить многопроходный рендеринг. К сожалению, современные игры не поддерживают квадротекстурирование, и проверить работоспособность этой функции можно только в синтетических тестах типа 3DMark2000.

Savage2000 поддерживает трилинейную фильтрацию, однако делает это дедовским способом, отключая мультитекстурирование. Поэтому включение трилинейной фильтрации приводит в высоких разрешениях к потере примерно 25% fps.

Разобравшись с особенностями чипа, приступим к препарированию платы. Viper II оснащен 32 мегабайтами SDRAM, работающей на частоте 155 мегагерц. Приятно отметить, что Diamond не стал экономить на видеовыходе, оснастив плату S-Video- и RCA-разъемами. На компакт-диске с драйверами мы обнаружили также программный DVD-плейер Zoran SoftDVD, демо-версию Quake 3 и несколько уровней с большими текстурами к ней. К сожалению, "демка" эта очень сыра, поскольку основана на одной из первых тестовых версий игры. Еще печальнее, что сырости не избежали драйверы платы: тест Expendable зависал, а в Direct3D-версии Unreal Tournament присутствовал очень значительный лаг. Справедливости ради стоит отметить, что UT совместим с фирменным интерфейсом S3 MeTaL, позволяющим выжать из платы пару дополнительных fps и поддерживающим большие текстуры (они находятся на втором CD дистрибутива игры). Обвешанные внушительными текстурами уровни Quake 3 также существуют. Они разработаны S3 специально для демонстрации преимуществ фирменной технологии сжатия текстур (S3TC) и доступны по адресу: www.dmmunderground.com. Признаться, у нас возникло впечатление, что продвижением S3TC корпорация увлечена гораздо сильнее, чем отладкой драйверов: на момент тестирования драйверы платы не обновлялись полтора месяца.

Показательно сравнение производительности Viper II с ускорителями GeForce 256 SDRAM в Quake 3 (самой требовательной к 3D-ускорителю современной игре). В High Color и низких разрешениях лидировал чип nVidia, однако в 1024x768 True Color первенство взял Savage2000. Дело в том, что чип S3 по умолчанию всегда использует только 16-битный Z-буфер, а все чипы nVidia работают в True Color исключительно с 24-битным буфером глубины. Уменьшение разрядности Z-буфера позволяет ощутимо снизить нагрузку на локальную память ускорителя, однако увеличивает вероятность ошибок скрытия поверхностей. В тесте 3DMark2000 Viper II продемонстрировал результаты, близкие к показателям TNT2 Ultra.

Плата обеспечивает соответствующее современным стандартам (то есть высокое) качество рендеринга в High Color. Приятно также отметить, что Savage2000 поддерживает компенсацию движения и качественное масштабирование изображения при воспроизведении видео.

Итог. Ускоритель Diamond Viper II может гордиться внушительным списком возможностей и высокой производительностью, однако качество его драйверов оставляет желать лучшего. Если GeForce для вас слишком дорог — обратите внимание на этот акселератор.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим 3D-ускорители для тестирования:
JIB Group (917-0503)
ATI (www.ati.com).
Отдельная благодарность
Константину МАРТЫНЕНКО (www.reactor.ru) за помощь в препарировании Fury MAXX.

QUAKE3 DEMO001

	Fury MAXX	Viper II	TNT2 Ultra	GeForce SDRAM	GeForce DDR
640X480 High Color	68,7	81,4	73,3	89,1	88,8
640X480 True Color	68,7	80	70,7	85,1	89,1
800X600 High Color	67,5	73,3	66,8	85,8	87,3
800X600 True Color	65,8	69,9	53,9	70,4	83,9
1024X768 High Color	59	54,4	47,6	70	78,4
1024X768 True Color	52,9	49,4	37,2	45,4	65
1280X1024 High Color	41,1	35,5	29,3	44,5	53,4
1280X1024 True Color	33,6	30	21,6	26,3	36,3

QUAKE2 DEMO1.DM2

	Fury MAXX	Viper II	TNT2 Ultra	GeForce SDRAM	GeForce DDR
800X600 High Color	108,7	102,1	101,6	161,7	165,2
800X600 True Color	107	100,9	91	130,7	158,4
1024X768 High Color	102	86,8	70,1	121,9	129
1024X768 True Color	93	82,7	64	85,9	113,5

EXPENDABLE

	Fury MAXX	TNT2 Ultra	GeForce SDRAM	GeForce DDR
800X600 High Color	59,1	54,6	57,9	58
800X600 True Color	57,9	50,2	56,7	57,9
1024X768 High Color	55	47	56,8	57,5
1024X768 True Color	50,5	38,3	50,6	56,2

EGOROV_DMITRY@GAME-EXE.RU

ЗВУКИ МУ,

ИЛИ МУШКЕТЕРЫ ДВАДЦАТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Почти год назад грубые стальные страницы .EXE #3'99 были отданы отчету о препарировании звуковых карт на чипах EMU10K1 (SB Live!) и Vortex8830 (MX300). Эти седые ветераны нередки на рынке и по сей день, однако многое изменилось: вышли новые версии API 3D-звука Aureal A3D 3.0 и Creative EAX 2.0, в драйверах карт на базе Vortex 2 появилась давно обещанная поддержка EAX 1.0 и оптимизации под 3DNOW!, дебютировал еще один соискатель лавров лучшего чипа с поддержкой 3D-звука — ESS Canyon3D (на нем уже выпущена плата Terratec DMX и анонсирован Diamond MX400). Отнюдь не лежала на печи в 99-м и корпорация Creative: сняты с производства старые и выпущены новые продукты семейства SB Live! (по имеющимся у нас данным, в них использована новая версия чипа EMU10K1). Наконец, за год вышли новые игры с поддержкой обновленных версий API 3D-звука. Некоторые из которых были успешно употреблены нами в данном тестировании...

Дмитрий ЕГОРОВ

Как известно, повторение — мать, поэтому давайте коснемся немного теории — освежим в памяти то, что мы знаем об API 3D-звука.

DirectSound3D (или коротко DS3D) — это часть функций интерфейса DirectSound, служащих для создания позиционируемого в трехмерном пространстве звука. Очень важным обстоятельством здесь является то, что в DS3D встроена поддержка расширений — то есть если акселератор 3D-звука поддерживает какую-либо отсутствующую в DS3D функцию, то ее можно сделать доступной, написав для нее расширение. Таким образом, современные ускорители 3D-звука поддерживают основные, базовые, функции DS3D и плюс к этому свои уникальные функции через расширения. К примеру, интерфейс EAX от Creative — одно из расширений DS3D.

A3D

Рассказывать о первой версии API A3D особого смысла нет, так как практически все ее функции позже появились в составе DS3D. Большинство современных игр если и поддерживают A3D, то лишь 2.0, о которой и поговорим. Конек второй версии A3D — это технология Wavetracing от компании Aureal. Позволю себе автоцитату из предыдущего номера журнала: Wavetracing — технология создания позиционируемого в трехмерном пространстве звука с учетом особенностей прохождения и отражения звуковых волн через препятствия в помещениях с различной геометрией. Иначе говоря, A3D 2.0 стал учитывать акустику помещения и просчитывать в нем отражения и преломления звука, что напрочь игнорировал DS3D. Для этих расчетов API использует не только информацию об источнике звука и слушателе, но и описание геометрии помещения, а также данные о типе стен.

Кроме того, совсем недавно вышла третья версия API A3D, которая добавляет поддержку реверберации, Dolby Digital AC-3 и MP3, а также объемные источники звука. К слову сказать, одночипового решения, в котором реализована аппаратная поддержка A3D 3.0, у Aureal пока нет. Вместо этого компания предлагает звуковую карту Aureal SQ3500, на которой в качестве дочерней платы установлен DSP от Motorola, аппаратно ускоряющий часть функций нового API.

EAX

Или Environmental Audio Extensions. EAX — это расширение DS3D от компании Creative, служащее тем же целям — создать у игрока иллюзию нахождения в помещении с уникальной акустикой. Достигается это при помощи так называемого reverberation engine'а (механизма реверберации). Для каждого помещения можно использовать один из 26 пресетов (предустановленных параметров реверберации) либо создавать свои собственные пресеты. Вторая версия EAX позволяет к тому же изменять размеры помещения и манипулировать параметрами ранних отраженных звуков отдельно от запаздывающих отражений. Добавлены также эффекты преград и препятствий (подробнее об этом см. в колонке неподалеку). EAX 3.0 получила плавное изменение параметров реверберации при переходе между средами (до этого к недостаткам EAX относили резкую смену акустики при переходе из одного помещения в другое), индивидуальные отражения для эха и прочие нововведения, повышающие реализм.

SENSAURA

Абсолютно новая технология 3D-звука, аппаратно поддерживаемая пока только чипом Canyon3D от ESS и в играх не реализованная. И вновь отсылаю вас к колонке Николая Радовского — там вся необходимая информация о Sensaura.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытные платы устанавливались в компьютер с процессором K6-2 450, материнской платой LS 5MVP3 (чипсет VIA MVP3), 128 мегабайтами PC-100 SDRAM, 3D-ускорителем 3dfx Velocity 100 и жестким диском Fujitsu MPD 3032. Тесты также проводились на ПК с процессором Pentium III 450, материнской платой Asus P3B-F (чипсет i440BX), 128 мегабайтами PC-100 SDRAM, 3D-ускорителем 3dfx Velocity 100 и винчестером Fujitsu MPD 3032. Решение провести все измерения сразу на двух конфигурациях ПК объясняется нашим желанием изучить эффективность алгоритмов ускорения 3D-звука на процессорах с непохожей архитектурой и разными расширенными наборами команд (3DNow! и SSE). На обоих компьютерах была установлена операционная система Windows 98 SE и последние версии драйверов.

Для субъективной оценки качества звучания использовались: акустическая система Cambridge Soundworks FPS1000 и наушники Sony MDR CD1000.

Для измерений загрузки ЦП при позиционировании потоков DirectSound3D мы использовали синтетический тест ZD Audio WinBench 99. Все игры (Half-Life, Unreal Tournament, Quake 3) запускались в разрешении 640x480 High Color с минимальной детализацией текстур, дабы уменьшить влияние 3D-акселератора на результаты тестов.

Тестирование в реальных играх проводилось с двумя целями: выяснить качество звучания того или иного звукового API в игре и определить, как дорого это будет стоить центральному процессору системы. В Quake 3: Arena (v1.15c) мы использовали встроенный демо-ролик demo001, а для Half-Life (v1.0.1.6) и Unreal Tournament (v405) создали свои собственные "демки", богатые стрельбой, взрывами, воплями монстров и прочая, прочая...



TURTLE BEACH MONTEGO II QUADZILLA

Цена	$105
Количество каналов DirectSound	96
Количество каналов DirectSound3D	32
Количество аппаратных голосов волнового синтеза	64
Количество программных голосов волнового синтеза	192
Чипсет	Aureal Vortex 2
Выходы	два линейных стереовыхода, RCA S/P DIF
Внешние входы	линейный, вход для микрофона
Внутренние входы	аналоговый CD, Aux, Modem
Поддержка API	DirectSound, DS3D, A3D 1.0/2.0/3.0, EAX
Версия драйверов	reference driver 2048 + A3D драйвер за версией 3.11

Качество звучания	4
Качество позиционирования 3D-звука	4,5
Учет акустики помещений	5
Загрузка ЦП	3
Поддержка разработчиками игр	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4

Первой мучениям была подвергнута плата Turtle Beach Montego II Quadzilla, построенная на знаменитом Vortex 2. В наши руки (достаточно, кстати, длинные) эта плата попала в так называемой OEM-комплектации. Кроме нее в скромном антистатическом пакетике мы обнаружили: дочернюю плату, шнур для ее подключения, а также компакт-диск с драйверами и утилитами. Софтом, надо сказать, Montego II не обделена: на CD обнаружились Audiostaton (многофункциональный проигрыватель) от Voyetra, программа для диджеев HipHop eJay (демо-версия) и пакет для любителей помузицировать на дому Digital Orchestrator Pro (демо-версия).


TURTLE BEACH MONTEGO II QUADZILLA

Все выходы Montego II выполнены из цветного пластика (а мы-то надеялись увидеть здесь позолоту...). На плате находятся следующие коннекторы: линейный стереовход, вход для микрофона, линейный выход на фронтальные колонки или наушники, MIDI/Game-порт. И внутренние разъемы: CD-вход, вход Modem-Audio, AUX-вход. Кроме того, на плате размещается цифровой S/P DIF-выход, интерфейс для подключения дочерней карты и разъем подключения дочерней платы волнового синтеза (бывает и такое). На "дочке" имеется линейный выход на тыловые колонки и цифровой коаксиальный (разъем RCA) S/P DIF-выход.

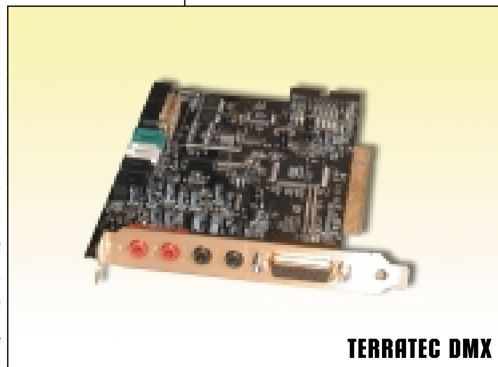
Инсталляция Montego II прошла без проблем, нас даже не смутило то, что драйверы на прилагающемся диске были очень древними. Смутило иное: заглянув на сайт компании Turtle Beach за обновлением, мы обнаружили там те же самые драйверы (основанные на версии 4.06.2020 от Aureal). Нехорошо это, господа, так относиться к поддержке платы — по полгода не делать обновлений... На этом неприятности не закончились: выяснилось, что при установке последних reference-драйверов от Aureal перестает работать выход на тыловые колонки на дочерней плате, так что 3D-звука на четырех спикерах ждать не приходится. Звучание WAV и MP3 при прослушивании через акустические системы было приемлемым, но не более того. В наушниках же звук был нечетким и тихим, чему, вероятно, причиной линейный выход платы (необходимо предварительное усиление, даже для наушников с малым сопротивлением). В наушниках Sony MDR CD1000 по левому каналу иногда слышалось слабое потрескивание при воспроизведении, а при подключении наушников попроще (Philips SBC HP-160) потрескивание становилось незаметным. О том, что эта проблема не имеет отношения к наушникам, говорит тот факт, что на других платах мы такого изъяна не заметили. Возможно, это особенность данного экземпляра платы.

Про волновой синтез в исполнении Quadzilla можно сказать только то, что он поддерживается. После первого прослушивания нескольких MIDI-файлов повторять эксперимент не хотелось. В итоге, мы оценили качество проигрывания MIDI на "троечку" (впрочем, это старая проблема карт на Vortex 2).

Загрузка процессора при воспроизведении платой DS3D-потоков низкая, как и должно быть у "правильной" 3D-карты. Весьма приятным было и качество позиционирования Quadzilla в играх, особенно при использовании четырех колонок (в этом режиме мы применяли плату с фирменными драйверами), однако нам не понравилась реализация A3D 2.0 в Half-Life. Звук был мутным, эффекты реверберации воспроизведены плохо. Звучание Quadzilla через EAX в той же игре было куда приятнее, хорошо передавалась акустика помещения, однако странные похрипывания портили общее впечатление.

Half-Life, кстати, наглядно продемонстрировал любовь технологии Wavetracing к ресурсам ЦП: падение скорости достигало 30 процентов. Впрочем, при выводе звука через DS3D+EAX Quadzilla тоже не умерила аппетит, снизив fps на внушительные 23%.

Более всего работа A3D 2.0 понравилась нам в Unreal Tournament: польза от применения этой технологии была очевидна и осязаема (в смысле, слышна). На наш взгляд, звук в Unreal Tournament реализован выше всяких похвал: технологии 3D звучат там подчас не хуже, чем в "демках" от разработчиков звуковых стандартов. A3D 2.0 (вкупе с Wavetracing) в этой игре звучал впечатляюще. Нам очень понравились отличное позиционирование и реверберация. Замечательно передавалась специфика помещений (будь то узкий коридор или большой зал с толпами супостатов) — как на спикерах, так и в наушниках (ведь могут же, когда захотят — хочется сказать о разработчиках). К сожалению, стоило это великолепие, все те же 30 процентов fps. К слову сказать, в Unreal Tournament предусмотрена возможность выключить Wavetracing (консольная команда s_wavetracing 0), не трогая остальные "фичи" A3D 2.0. Этот трюк вдвое снижает потери скорости, заодно убивая большую часть красоты, так тронувшей наши железные сердца. Ложка дегтя: может быть, нам медведь на ухо наступил, но точно определить, выше или ниже находится источник звука в игре (а не технологической "демке"), получалось отнюдь не всегда.


TERRATEC DMX

И о венце программистской мысли — Quake 3: Arena. Увы, сказать здесь почти нечего — поддержка A3D реализована неважно. Мы так и не сумели понять, за какие такие заслуги нужно отдать до 40 процентов (!) кровных fps даже на неслабой машине. Вот вам и хваленая id. По результатам этого теста мы решили, что обещанная оптимизация под 3DNow! в последних драйверах Vortex 2 больше похожа на фикцию.

TERRATEC DMX

Цена	$200
Количество каналов DirectSound	неизвестно
Количество каналов DirectSound3D	32
Количество аппаратных голосов волнового синтеза	64
Чипсет	ESS Canyon3D
Выходы	два линейных стереовыхода, RCA S/P DIF, TOSLINK
Внешние входы	линейный, вход для микрофона, RCA S/P DIF, TOSLINK
Внутренние входы	два аналоговых CD, Aux, TAD
Поддержка API	DirectSound, DS3D, Sensaura, A3D 1.0, EAX 1.0/2.0
Версия драйверов	4.05.00.0802

Качество звучания	4
Качество позиционирования 3D-звука	4
Учет акустики помещений	4
Загрузка ЦП	3
Поддержка разработчиками игр	3
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	3.5

В коробке мы нашли саму звуковую красотку, дочернюю плату к ней, шлейф для их соединения, шнур с переходником mini-jack/2RCA для подключения к внешнему усилителю, компакт-диск с драйверами и софтом (многочисленные технологические демки Sensaura, программа для диджеев MixMan Studio, Internet Phone и еще вагон мелочей типа обоев с логотипом Terratec) и, наконец, руководство пользователя на родных английском и немецком языках.


Дочерняя плата для TERRATEC

Внимательно рассмотрев плату, мы были, честно говоря, изумлены: сколько же здесь разъемов! А увидели мы вот что: линейный стереовход, вход для микрофона, линейные выходы на фронтальные и тыловые колонки или наушники (во втором случае при помощи перемычек можно включить предусилитель), MIDI/Game-порт. На сайте изготовителя плата Terratec DMX гордо зовется "connection-friendly", и мы смогли в этом воочию убедиться. На плате находятся следующие разъемы: CD1, CD2, AUX, TAD, Wavetable Xtension (Header), Digital Xtension (для подключения дочерней карты), Radio Xtension (через него можно подключить FM-тюнер). На дочерней плате сделаны цифровые S/P DIF-входы/выходы (разъемы RCA), а также цифровые оптические входы/выходы типа TOSLINK.

Инсталляция прошла без подвохов, однако, надо заметить, софта карта поставила для себя очень много — в один момент нам даже показалось, что не хватит винчестера. К счастью, обошлось.

Прослушивание, как и полагается, было начато с технологических "демок" Sensaura (прежде всего с программы 3DPlayer, воспроизводящей любой WAV-файл так, будто источник звука движется вокруг вас). Звучание было очень натуральным. Характерно, что DS3D плохо справляется с позиционированием источников звука, находящихся ближе одного метра от слушателя, здесь же все было просто отлично. При прослушивании можно накладывать на звук любой из EAX-пресетов, что тоже приятно. Были там и другие утилиты, демонстрирующие прелести новой технологии. Все они очень порадовали, но это всего лишь "демки". Реальной поддержки этой технологии нам остается только дожидаться.

Но пора возвращаться на бренную землю — вслушиваться в "повседневщину", а именно в музыку в формате MP3 и игры. Обычно файлы MP3 мы слушаем с качеством не ниже 160 Кбайт/с — так мы поступили и на сей раз. Возможностей придраться к качеству звучания плата так и не предоставила. Зато мы обнаружили один весьма неприятный минус: текущие драйверы DMX не умеют воспроизводить более одного Waveout-потока одновременно. А это означает, что наслаждаясь любимой композицией Fear Factory, вы не услышите оповещения о приходе e-mail от не менее любимой девушки. Промашка!

Далее на повестке дня стояло MIDI. И выступление DMX с этим репертуаром можно оценить как неоднозначное. С одной стороны, качество волнового синтеза было хорошим, однако ограничение в 64 голоса и отсутствие поддержки DLS-банков огорчили.

О загрузке процессора. Таковая при воспроизведении картой DMX DS3D-потоков оказалась огромной — видимо, сказывается редкая недоделанность драйверов. Посмотрев на результаты тестов ZD Audio WinBench, трудно назвать эту плату "акселератором 3D-звука".

Наконец, о позиционировании звука в реальных играх. Позиционирование в Half-Life было неплохим на четырех спикерах (вот только громкость тыловых колонок была по умолчанию занижена) и наушниках и менее интересным (то есть вовсе не таким впечатляющим, как в технологических "демках") на двух колонках. Качество реверберации через EAX было близко к эталонному (SB Live!). За обеспечение приличного звука в Half-Hife плата, как и SB Live!, запросила 10% скорости — что ж неплохо, неплохо. В Unreal Tournament DMX работала через A3D, игнорируя большую часть эффектов (ну не поддерживает она Wavetracing!) и отнимая приличный процент fps.

Итоги. Вместо правильных и довольных мыслей DMX оставила в наших головах/ушах какой-то клубок противоречивых впечатлений. Несомненно, у продукта есть мощный потенциал, но вот будет ли он реализован, зависит от господ игросочинителей и тех, кто пишет (или делает вид, что пишет) драйверы для Canyon3D. Стать народной при цене в 200 зеленых рублей этой карте в ближайшее время тоже не грозит, хотя ее богатое оснащение дополнительными функциями вроде цифровых входов/выходов S/P DIF типа RCA и TOSLINK, несомненно, вызовет интерес у людей, искушенных в качественном звуке на PC.



SB LIVE! PLAYER 1024

Цена	$85
Количество каналов DirectSound	32
Количество каналов DirectSound3D	32
Количество аппаратных голосов волнового синтеза	64
Количество программных голосов волнового синтеза	960
Чипсет	EMU10K1
Выходы	два линейных стереовыхода, mini-jack S/P DIF
Внешние входы	линейный, вход для микрофона,
Внутренние входы	аналоговый CD, цифровой CD, Aux, TAD
Поддержка API	DirectSound, DS3D, A3D 1.0, EAX 1.0/2.0
Версия драйверов	Lifeware 3.0

Качество звучания	5
Качество позиционирования 3D-звука	4
Учет акустики помещений	4
Загрузка ЦП	5
Поддержка разработчиками игр	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4.5

Платы SB Live! производятся, кажется, тысячу лет, но сейчас они уже не те, что были прежде. Сегодня мы обратили внимание на

двух представителей этого благородного семейства, относящихся к разным ценовым категориям. Первым в наши руки попал недорогой SB Live! Player 1024. В коробке классического для Creative дизайна помимо собственно платы находились: два шнура для подключения к CD/DVD-ROM через аналоговый или цифровой выходы (большинство современных CD- и DVD-ROM имеют цифровой выход, благодаря чему вы можете воспользоваться более качественным ЦАП, расположенным на звуковой плате), CD с драйверами Liveware 3.0! и разнообразным софтом (Creative playcenter, MixMan studio, Rhythmania, Lava Player и различные служебные утилиты). Также к плате прилагалась полная версия 3D-шутера Aliens vs Predator.

Внешне карта выглядит приятно — все внешние разъемы с позолотой, а их набор таков: выходы на фронтальные (или наушники) и тыловые спикеры, вход микрофона, линейный вход, GAME/MIDI-порт и, наконец, цифровой S/P DIF-выход типа mini-jack (а вот это не совсем обычно).

Перечислим внутренние коннекторы: разъем автоответчика (для голосового внутреннего модема), аналоговый CD-вход, вход AUX (дополнительный), цифровой S/P DIF-разъем (для подключения CD/DVD-ROM), а также разъем Audio Extensions, свидетельствующий о принадлежности к высшему сословью (цифровые входы/выходы, служащие для подключения модуля Live! Drive). Собственно, именно позолотой на внешних разъемах и цифровыми входом и выходом Live! Player 1024 отличается от предшественника SB Live! Value. Заметим, что в продаже также встречаются OEM-версии этих плат, лишенные цифрового входа с CD. Будьте внимательны!



LIVE! DRIVE II

Установка Live! Player прошла без проблем, что позволило нам тут же приступить к прослушиванию — сначала, как обычно, WAV- и MP3-файлов. Что здесь скажешь... Отменный, блестящий, звук — и через спикеры, и через наушники. Плюс к тому у Live! Player обнаружилась интересная возможность на лету накладывать на проигрываемые мелодии различные эффекты окружающей среды, трансформируя звучание с помощью одного из пресетов (горы, пещера, комната и т.д.). Эффект очень забавен, но музыку, понятное дело, лучше слушать в оригинале: звук был очень чистым, никакого постороннего фона (что иногда встречалось на некоторых старых Live'ах)!

MIDI. Мы всегда знали, что волновой синтез у новых плат Creative реализован качественно, но кто бы мог подумать, что настолько, — каждый инструмент звучит необычайно естественно. Звучание MIDI-композиций на SB Live! настолько великолепно, что им (Live'ом), как нам кажется, иногда могут пользоваться даже профессиональные музыканты (что, впрочем, некоторые из них и делают). Live! Player поддерживает до 1024 голосов при проигрывании MIDI (отсюда и название), при этом под звуковые банки можно отводить до 32 Мбайт системной памяти.


SB LIVE! PLAYER 1024/PLATINUM

Игры. Здесь никаких открытий не произошло. Как и год назад, качество позиционирования на четырех колонках было очень хорошим, а вот в наушниках и на паре спикеров — похуже. Впрочем, Creative настоятельно рекомендует использовать SB Live! именно с 4-колоночными акустическими системами, так что — копите деньги. Эффект от применения EAX очевиден: мы послушали плату в разных играх (Half-Life, Unreal Tournament, NFS:HS, System Shock 2, Aliens vs Predator), и везде включение EAX заметно добавляло реализма происходящему. Но наибольшее впечатление EAX произвел на нас в Unreal Tournament, и игра эта, как нам кажется, может гордиться самой качественной поддержкой различных звуковых API и расширений к ним (браво, Epic!). Единственное, что портит впечатление от EAX, так это то, что пока в игры не будет встроена поддержка третьей версии данного расширения DS3D, при переходе границ помещений игрока будет преследовать резкая смена параметров акустики.

Что же до статистики потребления процессорных мощностей, то оно, потребление, очень и очень невелико. Согласитесь, смириться с 10-15-процентным падением все-таки можно. И нужно.



SB LIVE! PLATINUM

Цена	$199
Количество каналов DirectSound	32
Количество каналов DirectSound3D	32
Количество аппаратных голосов волнового синтеза	64
Количество программных голосов волнового синтеза	960
Чипсет	EMU10K1
Выходы	два линейных стереовыхода, mini-jack S/P DIF, выход для наушников, RCA S/P DIF, TOSLINK, MIDI OUT
Внешние входы	линейный, два входа для микрофона, RCA S/P DIF, TOSLINK, MIDI IN, AUX IN (RCA)
Внутренние входы	аналоговый CD, цифровой CD, Aux, TAD
Поддержка API	DirectSound, DS3D, A3D 1.0, EAX 1.0/2.0
Версия драйверов	Lifeware 3.0

Качество звучания	5
Качество позиционирования 3D-звука	4
Учет акустики помещений	4
Загрузка ЦП	5
Поддержка разработчиками игр	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4.5**

...И тут неожиданно выяснилось, что комплекты SB Live! Player 1024 и SB Live! Platinum содержат одни и те же звуковые карты. Версия Platinum отличается от Player лишь наличием дополнительных аксессуаров (просто вспомните, как в советские времена хорошие книги продавались с почтовыми марками или репчатым луком), о которых ниже.

Итак, если вы позволите себе SB Live! Platinum, то в большой красивой коробке кроме самой платы найдете: настольный микрофон Creative, очень много ПО (диск с драйверами Live!Ware 3.0 и кучей

EGOROV_DMITRY@GAME-EXE.RU

утилит, полную версию 3D-шутера Aliens vs Predator, полную версию гонок Rollcage, многофункциональный музыкальный редактор Cubasis VST, джентльменский набор диджея Mixman Studio), несколько полурекламных брошюр на околозвуковую тематику и, самое главное, эффектный девайс под названием Live! Drive II со шнурами, сочленяющими его со звуковой картой.

Что же есть Live! Drive II? Это устройство, выводящее входы и выходы плат семейства SB Live! на свободный внешний 5-дюймовый отсек вашего компьютера (на "морду" то бишь). На нем расположены: цифровые S/P DIF-входы/выходы типа RCA (для подключения цифровых устройств, например DAT-магнитофона), цифровые оптические входы/выходы типа TOSLINK (сюда можно подключить проигрыватель мини-дисков), вспомогательные входы AUX типа RCA для аналоговых источников (магнитофон etc.), MIDI-вход/выход, вход микрофона/линейный типа Jack с регулятором уровня сигнала, выход на наушники типа Jack с регулятором уровня громкости.

Словом, Live! Drive II — весьма и весьма полезный атрибут (особенно для тех, кто занимается электронной музыкой). Действительно, все разъемы всегда под рукой, не надо никуда лазить, роняя со стола хрупкие хрустальные вазы или бутыли с текилой. Регуляторы громкости тоже доступны. Согласитесь, куда удобнее крутить валик, нежели дрожащей (после текилы) рукой пытаться достать мышью бегунок эквалайзера на экране. Да и оторваться от любимой игры только для того, чтобы отрегулировать громкость, можно отнюдь не всегда.

Что касается звучания и цифр, то они, естественно, те же, что и у Player, — внимательно см. выше.

В общем и целом: обе карты (правильнее будет сказать "комплекта") производят впечатление качественных продуктов, хорошо подготовленных к продаже (грамотные драйверы, сервисная поддержка в России, очень неплохой набор прилагаемого ПО, документация на русском языке).

ЗАГРУЗКА ПРОЦЕССОРА ПРИ МИКШИРОВАНИИ DS3D-ПОТОКОВ (%) В ZD AUDIO BENCHMARK 99

DS3D, частота дискретизации 44 кГц

	Quadzilla (Vortex 2)		SB Live! (Emu10K1)		DMX (Canyon3D)
	K6-2 450	Pentium III 450	K6-2 450	Pentium III 450	Pentium III 450
Число голосов 8	1,53	2,09	1,54	2,15	8,67
Число голосов 16	1,64	2,1	2,82	2,23	14,6
Число голосов 32	2,53	2,86	5,62	4,04	27,2

HALF LIVE V1.0.1.6 (FPS)

	Quadzilla (Vortex 2) A3D 2.0	Quadzilla (Vortex 2) EAX	SB Live! (Emu10K1) EAX	DMX (Canyon3D) EAX	Без звука
Pentium III 450	28,5	32,2	37,9	37,9	42

UNREAL TOURNAMENT V405 (FPS) — DEMO WICKED400

	Quadzilla (Vortex 2) A3D 2.0	SB Live! (Emu10K1) EAX	DMX (Canyon3D) A3D	Без звука
K6-2 450	13,4	—	—	23
Pentium III 450	22,5	26,9	22,1	32

QUAKE 3: ARENA V1.15C (FPS) — DEMO001

	Quadzilla (Vortex 2)	SB Live! (Emu10K1)	Без звука
K6-2 450	21,5	N/A	34,3
Pentium III 450	34,7	N/A	57,4

ИТОГИ

Если подытожить все вышеизложенное, то игрокам с мощными процессорами (Celeron 466, Pentium III 450+) можно посоветовать и звуковую карту на чипе Vortex 2 (например Quadzilla от Turtle Beach), и вариации от Creative на тему SB Live! (напоминаем: лучше с 4-мя колонками!). Если же вы не можете похвастаться частотой процессора, то выбор один (не Бородин) — SB Live! Благо поддержка игровой индустрией EAX и A3D имеет место быть в полном объеме. К продуктам же на чипе Canyon3D следует присмотреться и подождать — если ситуация изменится, мы об этом обязательно напишем.

СПАСИБО!

Искренне благодарим фирмы и организации, предоставившие звуковые платы для тестирования:

"Мультимедиа Клуб" (943-9293) и Восточно-европейское представительство **Creative Labs** (www.creative.ru).

CLASSIFIED.EXE

ТРИ РЕЦЕПТА GAME.EXE ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИДЕАЛЬНОЙ ИГРОВОЙ СТАНЦИИ

	До $500		До $1000		До $1500	
	компонент	цена	компонент	цена	компонент	цена
Центральный процессор	Intel Celeron 400	$72	Intel Pentium III 450	$235	AMD Athlon 650	$335
Материнская плата	Diamond C300* Intel AL440LX**	$50 $45	Asus P3B-F	$135	Asus K7M	$162
ОЗУ	64 Mb SDRAM	$55	128 Mb SDRAM	$110	196 Mb SDRAM	$165
Жесткий диск	Quantum Fireball CX 6.4 (6.4 Gb)	$107	WD Caviar 420400 (20.4 Gb)	$150	IBM DPTA 372050 (20.5 Gb)	$198
3D-ускоритель	Creative Riva TNT2 Value (M64)	$75	3dfx Voodoo3 3000	$130	Creative Annihilator Pro	$260
Звуковая плата	Creative Sound Blaster 128 PCI	$18	Diamond MX300	$36	Creative Sound Blaster Live! Player	$60
CD-ROM	LG CRD-8400	$43	Asus CD-S400	$50	Pioneer DVD-114	$110
Корпус	Miditower ATX	$30	Miditower ATX	$30	Miditower ATX	$30

*Для совместимости с Celeron 400 необходим BIOS версии A07 или старше
**Для совместимости с Celeron 400 необходим BIOS версии 4A4LL0X0.86A.0027.P10 или старше